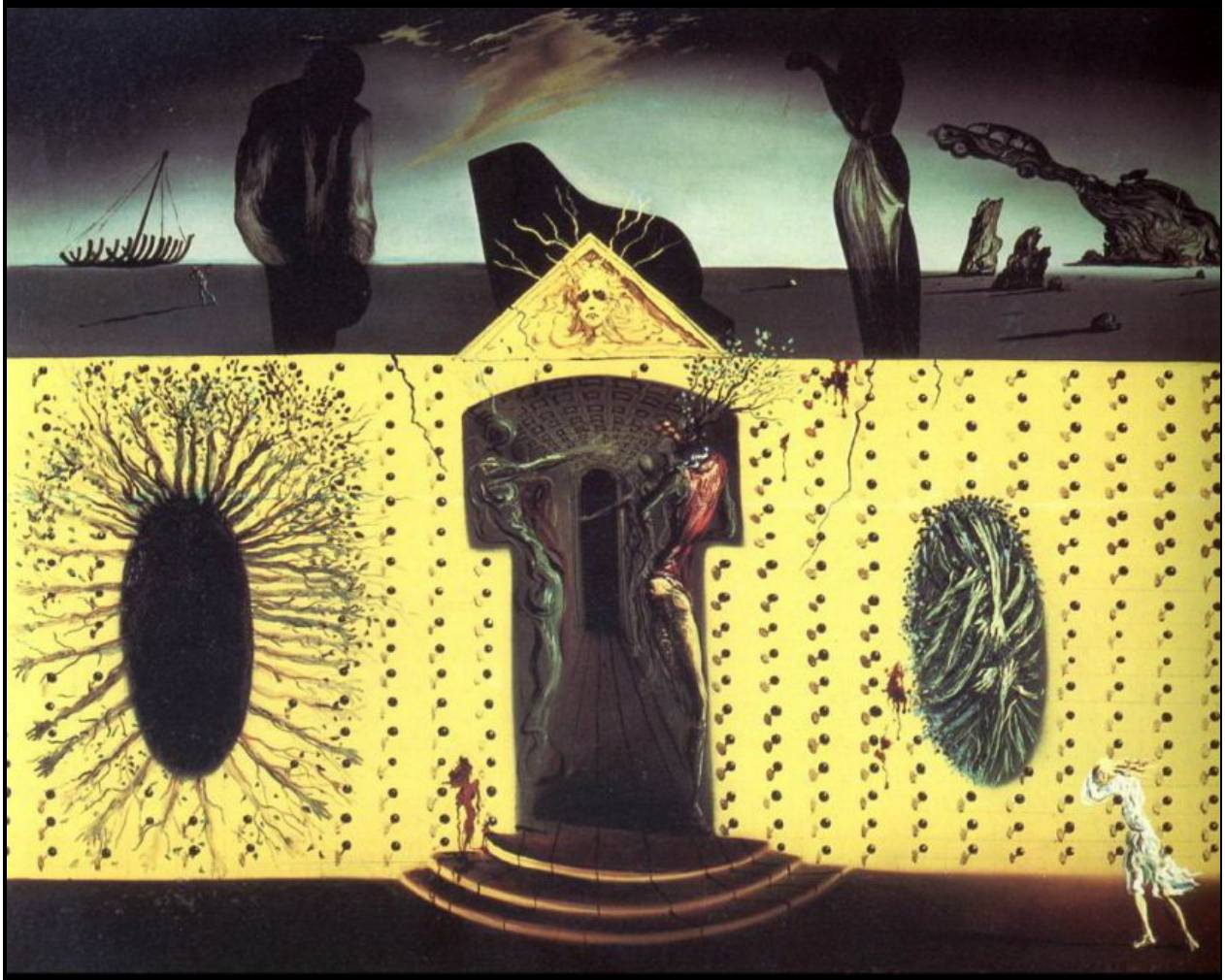
Комнаты и коридоры



Игра о власти прошлого

Can you give me sanctuary, I must find a place to hide
A place for me to hide
Can you find me soft asylum, I can't make it anymore
The man is at the door
- *The Doors*

Комнаты и коридоры: revised edition

Авторы: Агасфер, Стеклодув, Морган

Иллюстрации: Сальвадор Дали, Matthew Bryan, Carlos Samuel Araya, google.com (все права на иллюстрации принадлежат тем, кому принадлежат. Я просто использовал их без всякого на то права)

Благодарности: UA571C за организацию первого конкурса систем. Генриху за несколько толковых идей по поводу концепции игры. Аваллаху за проведение игры по моей системе и пробуждение угасавшего во мне желания таки закончить исправленную версию игры. Baron von Juntz за идею использовать картинки из гугла.

Оригинальная версия игры была разработана специально для конкурса систем на gameforums.ru

Содержание

Содержание 4
Передняя 5
Дом 7
  Комнаты 8
  Коридоры 8
Жилой корпус 9
  Население Жилого корпуса 9
  Создание Семьи 11
  Конфликты Семей 12
  Наследственность 12
  Медицина 13
  Время 13
  Языки 13
  Торговля 13
  Оружие 14
  Культура и религия 14
  Мертвецы 15
  Кошки 16
  Примеры Семей 16
  Примеры комнат 21
Нежилой корпус 22
  Библиотека 22
  Пример комнаты 23
Населённый корпус 24
  Пример комнаты 25
Четвёртый корпус 26
  Кое-что о реальном положении вещей 27
  Лестницы 27
  Создания Четвёртого корпуса 28
Каморка коридорного 34
  Как всё было на самом деле? 34
  Что такое Дом? 36
  Пути бегства 36
  Что снаружи? 38
  Плата за неудачу 38
План эвакуации 39
Система 43
  Создание персонажа 43
  Конфликт 49
  Чудовища Четвёртого корпуса 55
  Пример персонажа 57

Передняя

Небольшое предисловие, в котором я попробую объяснить, какие идеи лежат в основе данной игры.

Герои Комнат и Коридоров – обычные люди, попавшие в необычное окружение. Они привыкли жить или, по крайней мере, выживать здесь, в Доме, из которого ещё никто не смог найти выход.
Они привыкли жить здесь, в покинутых комнатах, среди забытых вещей, вечно искать еду на чужих кухнях, носить одежду, оставленную кем-то, кто давно ушёл. Они привыкли к этой жизни, ведь ничего другого они не знают. Но что-то случилось, что-то заставило их искать другую, возможно, лучшую судьбу. Что-то заставило их оставить знакомые апартаменты и отправиться на поиски выхода, которого, возможно, не существует.

Конечно, по Комнатам и Коридорам можно играть в очень разные игры. В конце концов, есть сюжеты, которые можно играть в любом окружении с минимальными изменениями. Камерный детектив, к примеру. Или, возможно, вы захотите провести в Доме настоящую войну между Семьями, родовыми общинами, единственными стабильными объединениями в этом клаустрофобичном мире. Но в этом случае будьте готовы к определённым трудностям. В первую очередь, следует учесть, что три четверти сеттинга просто не будут использованы в подобной игре, ведь сама структура Дома подстроена под один-единственный сюжет – поиск выхода из него…

Но вернёмся к героям нашей истории…
Они не владеют магией, им не известны высшие истины. Если говорить начистоту, вряд ли они осознают разницу между Иисусом и Люком Скайволкером.
Они – обычные люди, владеющие лишь теми навыками, которым они могли научиться в искусственном окружении, где многие блага современной цивилизации недоступны, редки или бесполезны. Знающие лишь то, что можно узнать от таких же, как они, людей, да ещё из самых разных книг, что лежат на чужих полках, и из телевизионных передач, не имеющих ничего общего с реальным миром, с бесконечными коридорами, соединяющими бесчисленные комнаты.

Безумие и чудовища, призраки и тени прошлого, преследующие героев или тех, кем герои когда-то были… И надежда, что всё ещё можно изменить или, по крайней мере, забыть и простить.

Это игра о власти прошлого, о предательском голосе, который время от времени беспокоит всех нас и шепчет «А что было бы, если…», «Если бы я знал то, что знаю сейчас, я бы…».

Что бы вы сделали, если бы вам выпал ещё один шанс? Шанс прожить жизнь или, по крайней мере, очень неприятную часть жизни заново? Попытались бы всё изменить, исправить? Или примирились бы со своей судьбой, оставили бы прошлое – прошлому?

Как пользоваться этой книгой

В этой книге приведено описание Дома и его жильцов, описание четырёх корпусов Дома, а также содержится секция, предназначенная для Коридорного (так в данной игре зовётся мастер) и объясняющая, что представляет собой Дом на самом деле. Плюс отдельным блоком идёт система.
Описание Жилого корпуса предназначено для всех участников игры. Искажённые и неточные сведенья о Нежилом корпусе так же доступны всем. Точная информация о Нежилом корпусе и некоторая информация о Населённом доступны тем игрокам, персонажи которых, по тем или иным причинам, там были.
Описание Четвёртого корпуса, как и того, что здесь происходит на самом деле, доступны только для Коридорного.
Система в полном объёме доступна только Коридорному, поскольку содержит информацию, которую не стоит раскрывать в начале игры.

Дом

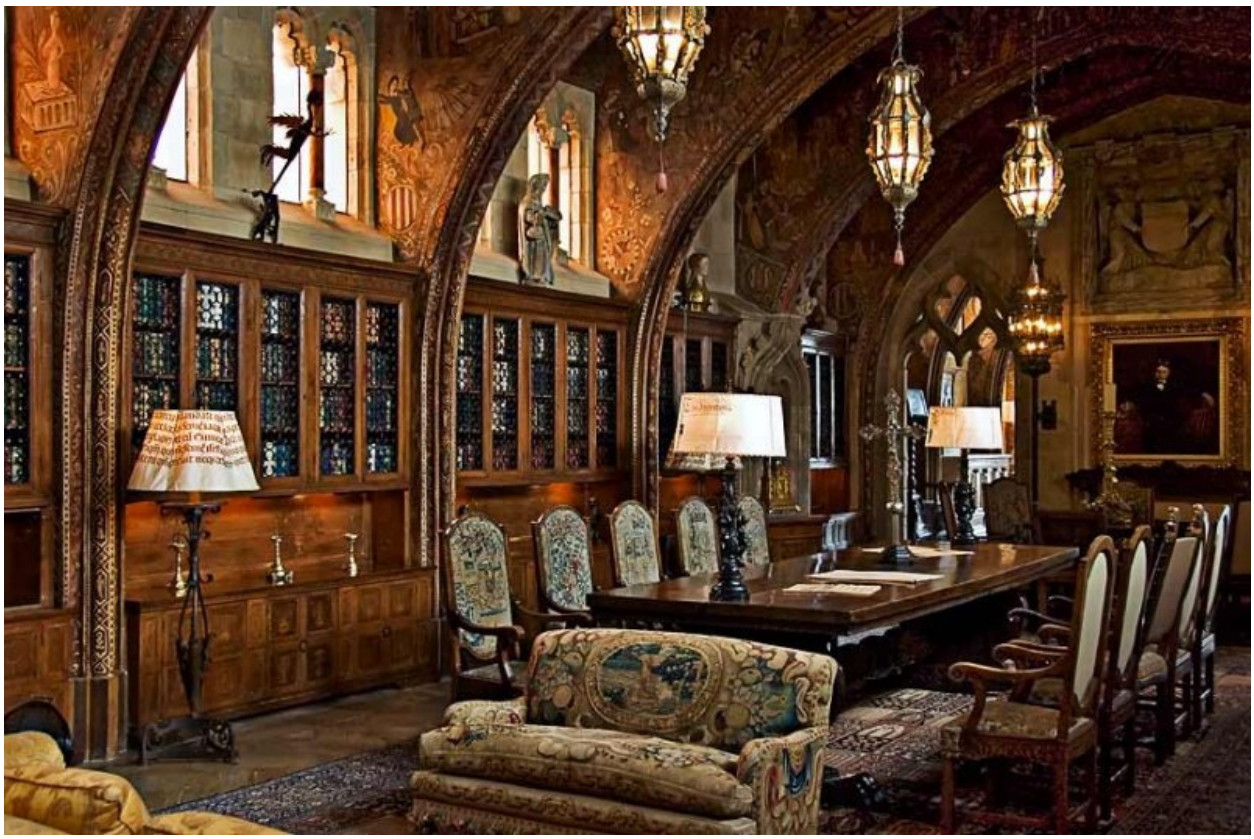
Дом – это череда хаотично расположенных комнат, соединённых коридорами, лестницами и немногочисленными лифтами. Из дома нет выхода, или, по крайней мере, он до сих пор не найден. Для местных жителей дом – это весь мир.
Размер дома из-за его специфики плохо поддаётся измерению. Однако дом достаточно велик, чтобы в нём смогли найти себе пищу несколько поколений людей.
Как уже говорилось, нет никакого порядка в расположении комнат. Можно из гостиной пройти через коридор в ванную комнату, из неё вылезти через маленькое окошко под потолком на лестницу, ведущую в кухню или другую ванную, а оттуда попасть на балкон, заключённый между двумя коридорами. Сохраняется, однако, определённый порядок по вертикали. Так, наверху дома находится территория чердаков, а внизу – подвалов, где в изобилии водятся крысы.
Для ориентирования в Доме используются условные знаки, свои для каждой Семьи (хотя есть и общие – для обозначения границ). Обычно они говорят, в какой стороне находятся владения той или иной Семьи и далеко ли до них, какие комнаты есть поблизости.
Дом состоит из четырёх корпусов, вложенных друг в друга наподобие матрёшки. Каждый последующий корпус меньше предыдущего по площади (то есть путь от границы первого корпуса до границы второго дольше, чем путь от границы второго до границы третьего). Каждый корпус обладает определёнными свойствами, отличающими его от остальных.
Первый корпус, называемый обычно Жилым, расположен в центре дома. Здесь сосредоточено основное население дома, обычные люди, приспособившиеся к необычным условиям.
Второй корпус, называемый Нежилым, окружает первый. Здесь нет никого, кроме крыс, тараканов, редких путников и ещё более редких котов. Об этом корпусе знают все жители дома, хотя не слишком многие бывали здесь, и очень мало кто проходил его насквозь.
Третий корпус, называемый Населённым, окружает третий. Об этом корпусе знают немногие, да и то в основном по рассказам тех редких путников, что добирались досюда.
О четвёртом корпусе, не имеющем никакого названия, не знает почти никто.
Подробнее корпуса будут рассмотрены ниже.
Корпуса не имеют определённой формы из-за хаотического расположения комнат и коридоров. Так, местами Жилой корпус далеко вдаётся в Нежилой, местами – наоборот.
Существуют периферийные зоны, где действуют свойства обоих граничащих корпусов или же где эти свойства действуют только частично. При этом в каждой комнате может сложиться уникальная обстановка. Например, на границе Жилого и Нежилого корпусов в одной комнате может мигать свет и изрекать странные вещи телевизор, но течь нормальная вода. Другая комната может не отличаться от комнат Жилого корпуса, а третья полностью разделят свойства Нежилого.

Комнаты

Комнаты дома – это обычные современные комнаты. Гостиные, кухни, ванные комнаты, кладовки, чердаки, подвалы, библиотеки, кабинеты, офисы, больничные палаты, балконы с видом на тянущийся мимо коридор, и даже залы супермаркетов. В них есть свет, работают электроприборы, включая телевизоры и радиоприёмники, передающие обычные передачи: фильмы, музыку, радиопостановки, новости различных стран.
В каждой комнате стоит своя температура, хотя отличия, как правило, не превышают двух-трёх градусов по Цельсию. В некоторых комнатах работает батарея или обогреватель, но они не греют коридоры, примыкающие к комнате. Если попытаться отследить, куда ведёт проводка, это ничего не даст: она будет тянуться вдоль по коридорам в другие комнаты, из них – в следующие и так далее, вплоть до четвёртого корпуса включительно.
Если в комнату вошли в первый раз, с момента изготовления всех находящихся в ней скоропортящихся изделий, особенно продуктов, прошло не более недели. Если комнату уже посещали ранее, это правило не действует, и вполне можно обнаружить, что все продукты в кухне давно прогнили.
Из любой комнаты всегда есть как минимум два выхода, хотя далеко не всегда это двери. Выходом может быть окно или дыра в стене, или даже потайная дверь. В любом случае, выход достаточно широк, чтобы в него мог протиснуться человек среднего сложения.
Все выходы выходят в коридоры.
Наконец, каждая комната индивидуальна. В каждой из них есть какие-то примечательные детали, обрывки некоей истории, зачастую незаметные на первый взгляд. Капли крови на столе, старый дневник под диваном, странно передвинутая мебель, царапины на стенах, оставленные ногтями и тому подобное. Часто эти детали складываются в единую, но далеко неполную картину, обрывок истории, интригующий, но не сообщающий ничего конкретного.
Несмотря на то, что комнаты современны, компьютеров нет ни в одной из них, так же как мобильных телефонов.
Стационарные телефоны работают, но, какой бы номер на них ни набирают, ответ всегда один – «этого номера не существует».

Коридоры

Коридоры, лестницы и лифты соединяют все комнаты.
Коридоры, лестницы и лифты безлики. Стены коридоров и лестниц обклеены выцветшими желтоватыми обоями в полоску, через равные промежутки горят круглые лампочки.
Лифты – просто серые коробки с запавшими кнопками, натужно несущие пассажиров вверх или вниз.
Лестницы редко соединяют больше двух этажей, лифты – больше пяти.
Это всё, что можно сказать о коридорах, лестницах и лифтах.



Жилой корпус

Центральный и, наверное, самый большой из корпусов. Жилой корпус – место, где живут обычные люди, и где нет никого, кроме них, крыс и тараканов.
Жилые комнаты, почти всегда наличествующее электричество, кухни со свежей едой. Это место, где можно жить, место, где можно приятно провести время.
Центр Жилого корпуса практически пуст, всё реже сюда заходят путники, а Семьи давно оставили это место.
Дело в том, что когда-то центр Жилого корпуса, центр всего дома был заселён весьма плотно. Однако, еда в доме – невосполнимый ресурс. Всё меньше остаётся нетронутых кухонь, всё дальше приходится идти, чтобы найти что-то съедобное.
Поэтому жители дома постепенно отходят ближе и ближе к границе с Нежилым корпусом, оставляя после себя пустые комнаты, из которых вынесено всё ценное, особенно еда.

Население Жилого корпуса

Жизнь в Доме довольно необычна за счёт специфических условий окружения. Здесь почти нет восполняемых ресурсов. Невозможно сходить в магазин и купить себе продуктов, равно как и крайне затруднительно их вырастить. Еду приходится добывать, бродя по комнатам, обыскивая их в поисках чего-нибудь полезного.
Это та причина, по которой население медленно сдвигается из центра Дома к границам Жилого корпуса. В центре остаётся всё меньше необследованных комнат, почти не осталось еды и полезных вещей. Иными словами, он бесполезен.

Дом населяют Семьи, управляемые старейшинами – просто самыми старыми их членами. Это действительно большие семьи по дюжине или две человек, живущих вместе. Семьи делятся на верхние и нижние. Верхние Семьи живут вокруг немногочисленных домашних теплиц, в которых выращивают фрукты и овощи. Нижние Семьи живут в подвалах и разводят крыс себе на пропитание. Женщины Семей обычно занимаются теплицами или крысами, а мужчины, вооружённые ножами, ремонтными инструментами и редким огнестрельным оружием, охраняют владения либо же бродят по Дому в поисках кухонь – источников дополнительной еды.
В конце концов, продукты теплиц и крысы не способны прокормить всех членов семьи, да и крыс, опять же, надо чем-то кормить.
По этой причине Семьи время от времени переносят свои владения к границе второго корпуса, когда походы за пищей становятся слишком длительными.

Каждый член Семьи носит некий знак, указывающий его принадлежность к тому или иному семейству. Обычно это нашивки на руках с нарисованным «гербом» или что-то подобное, иногда – татуировки, если удастся раздобыть оборудование для их нанесения.

Семьи стараются не лезть в дела друг друга и обычно уважают чужие границы (которые, как правило, устанавливаются из расчета по две-три комнаты на каждого человека, плюс несколько ванн, кухонь и подсобных помещений, хотя иногда Семья может пометить своим символом какую-нибудь комнату, из которой не удалось за один раз вынести все полезные предметы). Впрочем, случаются среди них и стычки, и даже войны. Известно, что как минимум две Семьи прекратили своё существование, вырезанные поголовно.

Семья не может прокормить всех, поэтому лишних членов изгоняют из неё по достижении двенадцати лет. Лишним считается человек физически слабый, либо не проявляющий достаточного усердия в работе. Так же, если Семья становится слишком велика, изгоняют вторых, третьих и так далее детей.

Иногда из Семей таким образом выгоняют за мелкие проступки или преступления. Пьянство, вздорный характер, если это действительно мешает прочим членам Семьи, распутство и тому подобное.
Общее правило таково: если ты забираешь у Семьи больше, чем отдаёшь, ты лишний человек.

На единичные нарушения могут закрыть глаза, но, если кому-то из членов Семьи был нанесён вред, виновный обязан возместить его в двойном размере либо отработать так, как захочет потерпевший, если на то даст согласие Отец Семьи.

Лишние люди носят знак Семьи, перечёркнутый чёрной линией. Они, в конце концов, ещё не утратили связь со своей роднёй, просто отдалились от неё.

Лишние люди не могут рассчитывать на помощь Семьи, равно как и Семья не отвечает за их действия. Однако они остаются связанными кровными узами, а это что-то да значит. Иногда достаточно богатые Семьи могут даже принять лишнего человека обратно, чтобы он встретил старость и смерть в окружении близких людей. Впрочем, это случается очень редко.

Некоторые Семьи используют лишних как своего рода свободных каперов. Не будучи ответственны за их действия, они поручают им задания, приносящие вред другим Семьям. Например, украсть запасы еды из их владений.

Лишние люди обычно сбиваются в компании по два-три человека. Собираться большей группой нет смысла – слишком сложно найти еду, да и узкие пространства не дают в случае чего применить преимущество численности.

Иначе обстоит дело с изгнанниками. С теми, кого изгоняют не за то, что они лишние, а за серьёзные преступления.
Убийство родни или члена дружественной Семьи, воровство, предательство, изнасилование и так далее. Что-то, чего нельзя простить.
Изгнанников лишают герба Семьи и запрещают появляться на её территории. Любая другая Семья, давшее изгнаннику убежище, наносит изгнавшей Семье тяжкое оскорбление.
Для таких людей обычно единственный путь лежит к выходу из Дома.

Та же участь ждёт и безумных. Людей, не способных совладать с собственным разумом. Разница только в том, что остальные Семьи могут давать им убежище, если посчитают нужным.

Вопросы между Семьями решаются по немного изменённому принципу «око за око». Пострадавшая Семья вправе требовать от Семьи того, кто нанёс ей вред, компенсации вреда в двойном размере. Если член одной Семьи убил члена другой, то та Семья вправе требовать от родни убийцы выдать его и ещё одного человека для казни способом, аналогичным совершённому убийству.

В Доме около десятка Семей, плюс порядка ста изгнанников и лишних людей.

Создание Семьи

Любой жилец Дома, кроме изгнанников, может стать основателем Семьи, если сумеет набрать достаточно людей для обеспечения нормальной жизни и найти подходящее для жизни место.

Однако существует одна сложность.

Если будущий основатель является полноправным членом Семьи, он должен получить благословение Отца, чтобы выйти из Семьи. При этом он обязан в течение следующих пяти лет платить дань продуктами и вещами. Дань устанавливается Отцом, и будущий основатель не может оспорить её. Обычно она составляет десятую часть всего нажитого новой Семьёй.

Если будущий основатель – лишний человек, то ему не нужно благословение, но он обязан поставить своего Отца в известность, и с новой Семьи, как и в предыдущем случае, взимается дань.

При этом некоторые Отцы намеренно завышают дань, чтобы не допустить образования новой Семьи. Особенно если Отец претендует на найденную родственником теплицу, или же если Семье не хватает рабочих рук.

Так же новая Семья обязана помогать старшей в случае войн, кровной мести и тому подобного.

Конечно, жилец может просто собрать уважающих его людей, найти теплицу или удобные подвалы и поселиться там. Но такую Семью очень долго не признают. Семья, к которой ранее принадлежал такой человек, вполне может начать войну. А остальные Семьи вряд ли в ближайшие годы будут иметь с подобным выскочкой какие-либо дела. Так что на подобное редко кто-то решается.

Конфликты Семей

Обычно Семьи стараются не вмешиваться в дела друг друга. Долгое время Дом был достаточно велик, чтобы представители разных семей годами не встречались.
Однако по мере того, как поиск пропитания заставлял жильцов переселяться всё ближе к границам Нежилого корпуса, конфликты между Семьями возникали всё чаще.
Как правило, до открытого столкновения дело не доходит. Смерть даже одного члена Семьи – большая потеря, учитывая их малую численность. В открытой войне могут погибнуть все.
Поэтому Семьи строго соблюдают простые законы Дома.
Если же конфликт слишком сложен, они пытаются найти какой-то компромисс. Всё, что угодно, лишь бы избежать угрозы полного уничтожения, столь пугающе реальной в условиях замкнутого пространства.
Однако бывают ситуации, когда кровопролитие неизбежно. Кровная месть, смертельное оскорбление, находка супермаркета…
Даже в этом случае открытой войны стараются избегать. Семьи предпочитают нанимать лишних людей – своих и чужих – для проведения быстрых налётов на врага и убийств охотников, истощая силы противника. При этом довольно велика вероятность того, что понёсшая слишком большой урон Семья уступит требованиям победителей.
Иногда практикуется блокада Семьи. Выходы из её владений перекрываются баррикадами, и любого, кто выйдет за их пределы, убивают. Семья в такой импровизированной осаде может продержаться довольно долго при достаточных запасах еды, но не вечно. Рано или поздно им придётся сдаться на милость победителей, если только они не пробьют блокаду.

Открытые войны возможны лишь в том случае, если конфликт в принципе не имеет мирных решений. Уничтожение владений другой Семьи, убийство детей или Отца…
Если война началась, то она идёт до полного уничтожения одной из Семей, включая всех лишних людей, отказавшихся отречься от своих символов и стать изгнанниками.
Даже один человек в Доме способен нанести много вреда, так что исключений быть не должно.

Наследственность

Важно отметить, что в Доме по каким-то причинам не работают законы наследственности. Ребёнок может быть не похож ни на одного из родителей, равно как и на их родственников. Различия могут касаться даже расы. Так же и инцест не провоцирует появление на свет уродов. Короче говоря, физические и

умственные данные ребёнка не зависят ни от одного из его родителей. Они дарят ему жизнь, но не определяют её.
По этой причине в Семьях гораздо более мягкое отношение к инцесту, чем в реальной жизни. Тому способствует и закрытость Семей, крайне неохотно принимающих чужаков, и малая численность жильцов Дома. Главное, чтобы родственник отстоял от тебя, по крайней мере, на одно колено, и не был прямым родителем или потомком.

Медицина

Медицина – больной вопрос для Дома. Не так уж часто попадаются в Доме аптеки, о помещениях больницы с нужными лекарствами и говорить не приходится. Местные медики, в принципе, знают свою науку – по книгам тому, что передали им предшественники, которые, в свою очередь, тоже учились по книгам. Но в плане лекарств обходиться приходится обычно тем, что можно найти в домашней аптечке. Благо, что в Доме почти не встречаются инфекционные заболевания (те, что всё же случаются, переносятся крысами), а те, что есть, не мутируют.

Время

Время в доме крайне индивидуально. В конце концов, нет общей точки отсчёта, ведь часы в разных комнатах показывают разное время. Так что те, у кого есть часы (таковых большинство – часы в доме найти не столь уж сложно, особенно настенные) отмеряют по ним своё личное время. Разумеется, жители дома, объединившиеся в группу, а тем более Семьи имеют общее время, что ещё больше сближает их.
Что касается календаря, то ситуация та же, что и со временем. С той лишь разницей, что многие жители дома не ведут счёт месяцам и годам, ограничиваясь только информацией о времени суток.

Языки

Основной язык большинства жителей дома – английский, хотя встречаются носители и других языков, обычно европейских. В любом случае, они, как правило, владеют английским хотя бы на базовом уровне, необходимым, чтобы найти общий язык с остальными жителями дома. Обычно носителями редких в доме языков выступают Семьи, сохраняющие свой язык как своего рода сокровище, отличающее их от остальных жителей дома, объединяющее их наравне с кровными узами.

Торговля

Торговые отношения между жителями дома строятся на бартере. Если у тебя есть ценная или редкая вещь, ты можешь обменять её на другую ценную вещь, если сумеешь договориться с её владельцем, всё просто.
Особенно ценится еда и оружие.
И особенные вещи, дарующие видения некоторым людям. Невозможно установить, какая вещь несёт в себе скрытое послание. Это может быть клочок бумаги, нож, разбитый телевизор, что угодно. Понять, что эта вещь отличается от остальных, имеет большую ценность можно только опытным путём, найдя

человека, который, прикоснувшись к ней, войдёт в своего рода транс, увидит некий эпизод, сцену драмы.
Этим человеком может быть кто угодно, и разные вещи несут в себе послания для разных людей. Если такое случится, человек, получивший видение, обязан купить эту вещь по цене, установленной её носителем. Если он не в состоянии заплатить, он остаётся должен. Этот долг священен, и тот, кто не помнит о нём, становится парией.
Примечательно, что вещь, несущая в себе послание для одного человека, после его смерти может даровать видение кому-то другому, ребёнку нового поколения. Поэтому, даже после передачи видения такие вещи сохраняют свою ценность. Некоторые считают, что это память прошлой жизни, другие, что видения будущего. Как бы то ни было на самом деле, подобные вещи очень ценятся, возможно, даже больше всего остального, что можно найти в доме.

Оружие

Огнестрельное оружие – большая редкость в доме. Иногда можно найти пистолет или револьвер под подушкой в очередной спальне или в стенном сейфе, но происходит это довольно редко, да и патроны встречаются не чаще.
Большинство из тех жителей дома, кому нужно оружие, вооружены подручными средствами – кухонными ножами, слесарными инструментами или чем-то в этом роде.
Очень немногие люди владеют огнестрельным оружием, и очень редко они пускают его в ход, сберегая патроны.
Однако оружие даёт преимущество не только в бою, но и в мирной жизни. Если у тебя есть пистолет, это значит, что ты был достаточно удачлив, чтобы его найти или достаточно силён, чтобы отнять, не говоря уже о том, что ты был достаточно умён, чтобы его сохранить.
Конечно, оружие – это ещё и проблема, потому что число людей, которые хотели бы его иметь, гораздо больше числа людей, которые им обладают.

Культура и религия

Сложный вопрос. Жильцы Дома имеют доступ к книгам и телевизионным программам, но реалии, изображённые там, сильно отличаются от тех, что они видят вокруг.
В целом, большинство жильцов считает книги и программы (кроме тех, что дают знания, применимые на практике, в первую очередь учебники) не стоящими внимания.
Некоторые видят в книгах и программах своего рода аллегории, метафоры, нереалистичное изображение действительности, призванное донести некую идею. А сходство изображаемых реалий обусловлено культурными традициями тех, кто жил в Доме до них… В конце концов, разве можно представить, что есть что-то, кроме Дома?
Здесь надо сказать, что история Дома слабо знакома его жильцам. Они считают, что всегда жили в Доме, и что нет ничего, кроме Дома. История о былых временах здесь передаётся из уст в уста, так что нет ничего удивительного в том, что она охватывает едва ли пять поколений.
Некоторые люди, впрочем, полагают, что жильцы когда-то давно прибыли в Дом, и что книги и программы, оставленные, несомненно, первыми поселенцами, находятся здесь именно для сохранения древней истории.

Таким образом, мировые классики в сознании жильцов оказываются смешаны с голливудскими фильмами, с дешёвой беллетристикой и философскими трудами. Они просто не видят разницы между ними, поскольку у них отсутствует какая-то чёткая структура ценности произведений. Есть только то, что читать и смотреть приятно, и то, что неприятно или скучно.

Что касается религии, то её, как таковой, нет. Священные книги воспринимаются наряду со сказками и беллетристикой. Одни люди верят в то, что написано в книгах, в то, что показывают по телевизору. Большинство – нет. Ведь, опять же, нигде не говорится о Доме, огромном, как сам мир. А раз нет его, как можно воспринимать на веру всё остальное?
Те, кто всё-таки верит, ищет в книгах и передачах скрытый смысл, символы, метафоры. Ведь источники информации здесь не отображают действительности напрямую. Значит, они выражают её символически.

Мертвецы

Большинство жильцов умирают не в своей постели. Жизнь в Доме полна опасностей. Человека здесь могут убить за еду или ради его вещей. Никто не заботится о телах лишних людей и изгнанников. Они остаются там, где их настигла смерть, становясь частью комнаты в некотором смысле. Одной из отличительных черт. Мародеры обирают их и идут своей дорогой.
Члены Семей – дело другое. Все Отцы желают знать о судьбе своих детей, и поэтому, если кто-то из Семьи пропал, за ним высылают поисковый отряд, если только вся Семья не занята в каком-то крайне важном деле вроде войны. Если кто-то из другой Семьи или лишний человек принесёт тело, он получит небольшую награду – едой или вещами. Хотя ему придётся объяснить, при каких обстоятельствах и где он нашёл мертвеца.
Таким мертвецам члены Семьи отдают последний долг.
В Доме просто негде хоронить мёртвых. Сжигать труп в домашних условиях тоже в большинстве случаев неудобно и опасно – иногда пожары уничтожали огромные секции Дома.
Обычно Семья просто находит удобную сухую комнату, спальню, где-то ближе к центру Дома, и оставляет труп там, вместе с ним оставляя и личные вещи покойного, которые были ему особенно дороги и без которых Семья может обойтись.
Эта комната отныне принадлежит мёртвому. Дверь в неё отмечается специальным знаком и именем мертвеца. Если кто-то хочет посетить усопшего, чтобы почтить его память, он не смеет войти в комнату, чтобы не потревожить его сон.
Есть и иной вариант ритуала. Известно, что в центральной части подвалов находятся два морга, не заполненных и на половину. Некоторые Семьи, особенно имеющие склонность к мистицизму, совершают настоящие паломничества к этим комнатам, относя туда своих мертвецов.

Кошки

Время от времени в доме появляются кошки. Они важно прохаживаются из комнаты в комнату, съедают продукты, до которых могут дотянуться, охотятся на крыс и точат когти об обои.
Потом они заворачивают за поворот коридора и идут дальше, туда, где их уже никто не увидит.
Существует поверье, согласно которому кот знает выход. И может даже отвести к нему, если его покормить и приласкать. Так это или нет, в точности, конечно, неизвестно. Обычно кошки ускользают от тех, кто решиться идти за ними. Просто уходят, когда идущие за ними останавливаются на ночлег, или проскальзывают в щель слишком узкую для человека.
Верующие в знание кошек объясняют это переменчивым характером этих животных, и говорят, что их следует постоянно подкармливать и ласкать, чтобы они действительно довели спутников до выхода, а не бросили по дороге, когда новая забава им надоест.
Некоторые жители дома, особенно из нижних Семей, считают, что кота следует изловить и съесть, чтобы обрести чутьё, подсказывающее, где находится выход. Те жители, кто сделал это, уходили на поиски, уверенные в своей способности найти выход. Они не вернулись, но это ведь ни о чём не говорит, верно?

Примеры Семей

В этом разделе я опишу несколько проживающих в Доме Семей. Помните, что это лишь примеры, и данными Семьями население Дома отнюдь не исчерпывается.

Описание каждой Семьи дано по определённому шаблону.
Семья: Фамилия Семьи.
Символ: Герб Семьи, который иногда, как, например, в случае с Маккерфи, может исполнять и утилитарную роль. В любом случае, он всегда достаточно примечателен, чтобы при взгляде на него не возникало сомнений в семейной принадлежности человека.
Описание: Общее описание Семьи, роль в Доме, отношения с соседями.
Члены Семьи: Дополнительная информация о членах семейства.
Вера: В этом разделе рассказывается о метафизических представлениях членов Семьи, о религии, вере и предрассудках.
Владения: В этом разделе рассказывается, чем владеет Семья, насколько хорошо её владения укреплены от нападений и какими ценностями обладает семейство.

Смиты

Семья: Смит

Символ: Буква “S”. Обычно Смиты носят повязки со своим символом. Также в ходу вышивки на одежде. У Отца есть перстень со стилизованной буквой.

Описание: Смиты – Нижняя Семья. Они живут в подвалах Дома, разводят и отлавливают крыс себе на пропитание.
Смиты – довольно большая Семья, и крыс обычно не хватает на всех, так что Охотники постоянно рыщут по Дому, забредая время от времени даже в Нежилой корпус, в поисках еды.

Смиты – миролюбивая Семья. Они предпочитают поддерживать дружеские или, по крайней мере, нейтральные отношения с прочими Семьями, что, впрочем, не всегда удаётся. С ближайшими Семьями они ведут торговлю, часто заключают браки ради укрепления связей. Послов дальних Семей и случайных путников Смиты принимают учтиво, хотя и не слишком радушно, и стараются дать понять, что делить им нечего. Единственное исключение – Маккерфи. Несмотря на удалённость, Смиты стараются поддерживать с Семьёй учёных дружеские отношения, как и почти все в Доме. Никогда ведь не знаешь, в какой момент понадобиться заштопать рану или получить ценную информацию.
В вопросах кровной мести, тем не менее, Смиты компромиссов не признают. Закон двойной платы должен соблюдаться неукоснительно. Если же другая Семья нарушает его… Что ж, у Смитов хватает оружия и опытных бойцов, да и связи среди лишних людей имеются, благо те знают, что Смиты всегда платят хорошо и играют честно.
Недавно Джонсоны попробовали взимать дань со Смитов. Те отказались, завязалась перестрелка, в ходе которой было убито трое Смитов и двое Джонсонов. Подобные оскорбления прощать нельзя. Тем более от изгнанников и отребья. Сейчас Смиты ведут подготовку к кровной мести. Они ищут лишних людей, готовых пойти против Джонсонов, запасаются оружием и патронами, и припасами на случай осады. Ещё четыре Джонсона должны погибнуть, чтобы свершилась кровная месть, но Смиты знают, что этого им не простят уже Джонсоны. Похоже, дело идёт к настоящей войне.

Члены Семьи: Семья насчитывает полторы дюжины человек. Её возглавляет Джонатан Смит, сорокалетний человек, отличающийся крепким здоровьем и житейской мудростью.
Отец Смитов выбирается голосованием пяти старейших членов Семьи, пожизненно.
Пятеро членов Семьи являются охотниками. Они стараются не уходить далеко от владений Смитов, если того не требует насущная необходимость. К сожалению, поиски еды в последнее время заводят их всё дальше.
Остальные ухаживают за крысами либо занимаются иными хозяйственными делами. При этом трое членов Семьи обходят владения Смитов и ближайшие комнаты дозором, чтобы не допустить никаких неприятных неожиданностей.
Лишними людьми Смитов становятся слабые и болезненные дети, которые со временем станут лишь обузой Семье.

Вера: Смиты верят, что видения, которые изредка посещают их – это голоса их мёртвых предков. Когда-то люди жили снаружи Дома. Об этом говорят книги и фильмы, хоть не все им верят и не все понимают, что видят. Но затем разразилась страшная катастрофа – об этом тоже часто говорят книги и фильмы, хотя часто катастрофа в разных источниках выглядит по-разному. Метеорит, цунами, землетрясение, радиация – и множество других бед. Возможно, все они настигли предков нынешних жильцов. И они укрылись в Доме, из которого не хотят уходить даже после смерти, ведь снаружи их ждут невообразимые ужасы, описанные в других книгах…
Мёртвые говорят со своими потомками, передавая послания через особые предметы, через стены комнат, через ужасы нежилых корпусов. Они рассказывают о своей жизни прямым потомкам, делятся своей мудростью и знаниями.
Но видения так же таят в себе опасность. Иногда мёртвые хотят вернуться в Дом во плоти и овладевают чужими телами. Постепенно, видение за видением.

Смиты чтят память своих мёртвых. Каждый седьмой день они отдыхают от работы и вспоминают погибших родственников. Те, кого посещали видения, делятся ими с остальными.

Владения: Семья Смитов живёт в подвалах Дома – просторные помещения, где вечно царит полумрак. Владения довольно обширны, но имеют только три выхода, которые легко охранять. Конечно, их просто будет блокировать, но Смиты смогут очень долго продержаться на своих запасах продовольствия.
Два зала практически полностью уставлены клетками с крысами, которых Смиты выводят себе на пропитание.
Во владении Смитов есть свой собственный ледник, где они хранят скоропортящиеся продукты.
Другой зал, бывший когда-то прачечной, отведён под склад прочих полезных вещей, в том числе оружия и патронов. Детям доступ в эту комнату, по понятным причинам, закрыт.
Есть три ванных комнаты (постоянно кем-то занятые) и две кухни.
Остальные комнаты жилые.

Маккерфи

Семья: Маккерфи

Символ: Блокнот. Маккерфи носят небольшие блокноты, к которым прикреплены цепочки от старых часов-луковиц. Таким образом, блокнот сложнее потерять, да и в качестве символа Семьи использовать удобнее.

Описание: Маккерфи – небольшая Верхняя Семья. Семья насчитывает всего десяток человек, из которых только двое являются охотниками.
Маккерфи известны как учёные и исследователи. Они стараются собирать все книги, рукописи и видеозаписи, из которых можно узнать что-то новое и полезное. Как уже было сказано, в Семье всего два охотника, и основную часть информации, столь ценимой Семьёй, Маккерфи получают из вторых рук – от членов других Семей, от лишних людей и даже изгнанников.
Семья держится подальше от распрей и междоусобных конфликтов, поддерживая нейтралитет во всех вопросах.
Это всех устраивает, потому что Маккерфи нужны всем. Они обладают самой полной информацией о Доме и владеют множеством полезных навыков, из тех, которым можно научиться по книгам. Они известны как умные и прозорливые люди, поэтому к ним часто обращаются за советом, в ответ снабжая Семью необходимым продовольствием и информацией.
Пожалуй, Маккерфи – единственные жильцы Дома, обладающие знаниями и инструментами достаточными, чтобы провести более-менее сложную хирургическую операцию.

Владения: Маккерфи владеют небольшой теплицей, дающей скромные урожаи, которые позволяют им кое-как перебиваться, пока кому-нибудь не понадобятся их услуги. Последнее случается достаточно часто, чтобы Семья не слишком нуждалась в еде, учитывая её малочисленность.
Вокруг теплицы хаотически разрастается библиотека, куда охотники Семьи стаскивают все книги, которые им удаётся найти в своих походах. Здесь же хранятся технические устройства, которые Маккерфи изучают, вещи, которые вызывают видения, странные предметы, найденные в Нежилом и Населённом

корпусах и тому подобное. Всё, что может помочь на бесконечном пути познания природы Дома, Маккерфи бережно собирают, хранят и изучают в своих владениях.

В апартаментах Отца располагается архив Маккерфи, включающий в себя наиболее полное упорядоченное описание Дома, составленное на основе рассказов и записей путешественников, а также единственную в этом мире историческую летопись, в которой описываются все наиболее важные события, произошедшие в Доме. В летопись заносятся сведенья о распрях и союзах между Семьями, информация (неполная, впрочем) о рождениях и смертях жильцов, а так же о пропавших без вести. Сравнение рождаемости и смертности жильцов особенно интересует главу Семьи, хотя он предпочитает не распространяться о причинах этого интереса.

Здесь же хранится несколько карт разных частей Дома. Они неполны и не точны, особенно в плане масштаба. Большинство из них – просто схематичные планы, составленные путниками в ходе их странствий, в основном, по просьбе Маккерфи. Есть, однако, парочка карт, составленных самими Маккерфи. Это карты граничных территорий между Жилым и Нежилым корпусами. Они точны, и в них выверен масштаб с точностью до шага.

Владения Маккерфи практически не защищены. Библиотека и склады полезной рухляди разрастаются хаотически, даже самим Маккерфи неизвестно, сколько входов в их апартаменты существует. Тем не менее, вряд ли Маккерфи грозит нападение. Они поддерживают хорошие отношения со всеми Семьями, и даже изгнанники могут найти у них помощь и совет в обмен за ответную услугу. Неофициально, конечно.
Никто не хочет ссориться с учёными, мало ли, когда может понадобиться редкая информация или мудрый совет.

Члены Семьи: Семья насчитывает десять человек. Отец Роберт Маккерфи, два его внука, Роджер и Гарри, ставшие охотниками Семьи, и семеро других членов. Из них трое были лишними людьми других Семей. Все они пожилые люди, ищущие спокойной жизни и возможности заниматься любимым делом – наукой и медициной.
Все члены Семьи, кроме охотников, занимаются в основном научными исследованиями, уходом за теплицей (в которой Маккерфи пытаются экспериментировать с выведением новых сортов овощей) и помощью членам других Семей в обмен на еду, вещи и информацию.
Охотники часто ходят в дальние экспедиции, добираясь до Нежилого и даже Населённого корпусов, наблюдая и изучая Дом.
Лишними людьми в Семье Маккерфи становятся все дети, которые не проявляют особой склонности к наукам и исследованию. Маккерфи не слишком богаты, запасов еды едва хватает на поддержание десяти человек, так что лишними становится большая часть детей. Они, однако, не порывают отношений с Семьёй, но, наоборот, тесно сотрудничают с родственниками, принося в Семью информацию о наиболее значимых событиях в Доме.
Они всегда могут рассчитывать на помощь Семьи в трудной ситуации, особенно когда требуется медицинская помощь. По сути, они остаются Маккерфи, только вот еду им приходится добывать самим.

Вера: Когда-то Роберт Маккерфи искал истину в священных писаниях, пытался постичь природу Дома, изучая постмодернистские опусы, интересовался расширением сознания и тому подобными вещами. Но ничто из этого не дало результатов. Нигде он не нашёл ни намёка на тайны Дома, нигде не встретил описаний того, что видел в Населённом корпусе. Телевизионные передачи и большинство книг не имеют отношения к реальному миру – миру Дома.
И потому Роберт решил, что веры заслуживает лишь то, что видишь своими глазами, с чем сталкиваешься здесь и сейчас. Мистические откровения пусть ищут другие, он лучше будет внимательно смотреть по сторонам, подмечая детали, и ничего не принимая на веру.
Члены Семьи разделяют убеждения своего Отца, и поэтому Семья Маккерфи лишена веры.

Джонсоны

Семья: Джонсоны

Символ: Шрам в виде двух скрещенных линий на запястье.

Описание: Наверное, Джонсонов нельзя назвать Семьёй в полном смысле этого слова. Они просто банда изгнанников, которая грабит и убивает одиноких путников, совершает налёты на владения слабых Семей и, как и все, пытается выжить в этом мире.
Прочие Семьи не признают Джонсонов равными себе. Они не заключают договоров или союзов, не отдают за Джонсонов своих дочерей и не считают себя обязанными выполнять законы Дома в их отношении. Если, к примеру, кто-нибудь из полноправных членов одной из Семей убил одного из Джонсонов, те не вправе требовать две жизни у Семьи убийцы.
С другой стороной, некоторые Семьи предпочитают откупаться от Джонсонов едой и вещами, считая, что так они уменьшают свои потери. Лучше отдать часть, чем потерять всё и, возможно, лишиться жизни, в конце концов. Другие Семьи, среди членов которых достаточно человек, хорошо владеющих оружием, держат Джонсонов на расстоянии от своих владений.

Члены Семьи: Джонсоны не связаны родственными узами. Любой изгнанник может примкнуть к Семье, если докажет свою полезность прежде, чем его прирежут. Некоторые лишние люди тоже примыкают к Джонсонам, навсегда порывая со своей собственной Семьёй.
Семья Джонсонов растёт быстро – многие изгнанники считают, что иначе им не выжить в Доме, - но так же быстро и уменьшается. Частые бои и столкновения с другими Семьями подтачивают силы Джонсонов, они чаще всех теряют своих членов. Тем не менее, в данный момент они насчитывают две с половиной дюжины человек.
В течение последних двух лет Семью возглавляет Генри Джонсон, сухопарый человек сорока двух лет с вечной полуулыбкой на лице. В целом, он придерживается политики предыдущих Отцов: грабь, убивай, воруй, но не больше, чем сможешь без проблем унести.
Интересен процесс выбора Отца Джонсонов. Претендент на это место должен убить текущего Отца в поединке на ножах. Любой может бросить вызов Отцу, вопрос только в том, пойдут ли за ним люди в случае победы.

Вера: Разные люди приносят разную веру. Кто-то верит в Бога, кто-то – во множество богов, кто-то верит в героев телеэкрана, а кто-то – в общую душу всех жильцов. Обычно члены Семьи стараются не заводить разговоров на эту тему, предпочитая заниматься насущными вопросами. Например, достаточно ли тот парень опасен, чтобы его пропустить?

Владения: Семья не имеет постоянных владений. Просто они на время останавливаются в каком-нибудь подходящем месте, из которого будет просто уйти в случае чего. Несколько человек остаются дежурить в этом импровизированном лагере, остальные разбредаются по Дому в поисках полезных вещей, которые можно найти или отобрать. Через условленное время, обычно, несколько дней, Семья вновь собирается в полном составе и делит наживу. Каждый имеет право взять из своего улова одну приглянувшуюся ему вещь. Остальное распределяет Отец в соответствии со своими понятиями о справедливости. Себе он имеет право взять десятую долю добычи.

Примеры комнат

Прихожая

Небольшая прихожая городской квартиры. Входная дверь, короткий коридор с двумя дверями. Шкаф, вешалка. Мужская и женская одежда, ботинки небрежно брошены в угол. Примечательной особенностью комнаты является едва заметный мускусный запах. Он не рассеивается ни при каких обстоятельствах.

Бар

Огромный зал, погружённый в полумрак. Входная дверь, дверь за стойкой, лестница, ведущая вверх. Музыкальный автомат играет джаз, одну зацикленную мелодию. Стулья поставлены на столики, как после закрытия. Только один столик «свободен». На нём стоит наполовину пустая бутылка виски. Рядом – два стакана. Один из них опрокинут, виски течёт по столу.

Нежилой корпус

Корпус, примыкающий к Жилому, окружающий его, если точнее. Про него знает большинство, но редко кто проходил его насквозь, несмотря на то, что он гораздо меньше Жилого корпуса по площади комнат и коридоров.
Дело в том, что здесь нет воды и почти нет еды.
Стоит повернуть кран, и из него начинают прорастать крепкие корни, цепляющиеся за стены, вещи и одежду путников. Или идёт грязно-жёлтая едко пахнущая вода, которую можно пить, только выпарив и вновь собрав, чтобы отделить воду от примесей.
Лампы имеют тенденцию часто мигать, иногда отключаясь на долгое время.
Здесь не действует правило о находимых продуктах. Как правило, еда, которую можно найти здесь, лежала в комнатах долгие годы. Большую её часть, в любом случае, уже погрызли крысы и тараканы, водящиеся здесь в изобилии.
И здесь происходит кое-что странное. В основном с электроприборами. Телевизоры и радиоприёмники, которые здесь обычно включены, когда путники входят в комнату, имеют скверную привычку обращаться к пришедшим по именам, раскрывая их сокровенные секреты – или чьи-то чужие, словно бы путая действующие лица и принимая пришедшего не за того человека.
Скажем, когда бродяга Тэд Банк пришёл в Нежилой комплекс, телевизор в первой же комнате, в которую он вошёл, приветствовал его фразой: «Твоя мать заслуживала смерти, Тэд? Смерти от твоей руки». При этом его мать была всё ещё жива.
Если слишком долго смотреть на отражения в местных зеркалах, они начинают жить собственной жизнью, разыгрывая раз за разом какую-то сцену, фрагмент чужой драмы.

Библиотека

Где-то в Нежилом корпусе находится огромная библиотека, полки которой уставлены дневниками в красных обложках. На самом деле, дневников не так, чтобы очень уж много. Штук двести или около того. Фактически, большая часть Библиотеки пуста.
Каждый дневник рассказывает историю человека, который запирается в себе, начинает жить вчерашним днём.
Некоторые дневники, самые длинные, самые старые, содержат информацию об истинной природе Дома. О том, как и зачем он был создан, как в него вошли первые жильцы, кто населяет третий корпус, что происходит в Четвёртом и где находится выход.
Каждый человек может найти в Библиотеке «свой» дневник, вещь, вызывающую видения. Главное – это найти свой дневник в ворохе чужих.

Пример комнаты

Кухня

Лишь одна дверь. Пожелтевшие обои, паутина, истлевшие занавески на окнах, выходящих в коридор. По полу снуёт пара крыс. На столе расставлены тарелки со сгнившей едой, в которой копошатся тараканы. Между тарелками – треснувшие очки.

Населённый корпус

Третий корпус, окружающий Жилой.
Здесь вновь нет проблем со светом (в большинстве случаев), есть вода и продукты (в большинстве – не испорченные).
Сперва Населённый корпус выглядит возвращением к Жилому. В целом, сравнение верно, есть только одно отличие. Точно, третий корпус населён. Здесь живут «люди», которые точно знают, что они делают. Кажется, они не понимают, что находятся в доме, который для местных жителей включает в себя весь мир.
Местные обитатели свободно употребляют выражения вроде «встретимся завтра у Джонатана, это в двух кварталах отсюда» или «Сегодня вечером я иду в парк».
Несмотря на это, никто из них не покидает свою комнату.
Они явно принимают путников за других людей, называя их другими именами и совершенно не удивляясь их приходу.
Местные обитатели всегда вовлечены в некую историю, драму, которая разворачивается на глазах у путников, и которая вовлекает их (или одного из них) в действо.
Например, войдя в спальню, путники могут застать там обнажённую женщину, которая кинется к одному из пришедших со словами «Джефри, мой муж уже идёт, я слышала, как он открывает дверь внизу. Ты должен спрятаться в шкаф». После этого, спустя несколько секунд, из затененного угла выходит мужчина, который действительно ведёт себя как муж, приехавший к жене пораньше. Если тот, к кому обратилась женщина, не спрячется, муж будет вести себя так, словно действительно застал любовника в постели своей жены.
При этом важно помнить, что, если не все путники обрели роли в истории комнаты, местные обитатели не будут обращать внимания на остальных, если только те не попытаются причинить им вреда. В этом случае путники поменяются ролями. Один из играющих роль утратит её, а напавший на обитателя комнаты, наоборот, примет её на себя в глазах местных.
Раньше я сказал «люди» в кавычках, потому что это неверное определение. Местные – это не люди. Люди не идут трещинами, если их ударить, и не истекают лентами красной ткани, заменяющей кровь. Это фарфоровые куклы, неотличимые от людей, пока не поранятся.

Пример комнаты

Спальня

Окна занавешены. Тусклый свет лампы на тумбочке рядом с кроватью. В дальнем углу – туалетный столик. Рядом с ним дверь.
На кровати двое – он и она. Стареющая, но ещё привлекательная женщина и молодой человек. Обнажённые, естественно.
Входя в дверь, персонаж испытывает желание запеть «I’m singing in the rain».
Когда персонаж входит в спальню, она натягивает на себя одеяло.
- Зачем ты пришёл?
- Положи это! – кричит он, смотря на правую руку персонажа.
Персонаж понимает, что в руке у него пистолет.
И, если он действует в рамках роли, стреляет в него. Неважно, есть ли у персонажа пистолет на самом деле. Любовник падает, разбрасывая вокруг красные ленты.
Она пытается убежать, кричит.
Персонаж стреляет вновь.
Когда она затихает, персонаж подходит к ней, обнимает, прижимает к себе.
- Ты никуда от меня не уйдёшь. Никогда, никогда, - шепчет персонаж.
А потом смотрит на неё, смотрит в погасшие глаза. И отшатывается, глядя на свои руки с обвившимися вокруг пальцев красными лентами.
Персонаж кричит. Пьеса заканчивается.

Четвёртый корпус

Здесь всё меняется. Комнаты лишены примечательных черт. Да, в гостиной можно найти диваны, телевизор, кресла и всё, что должно быть в гостиной. И ничего больше. Ничего примечательного, ничего интересного, ничего уникального. Нет ничего, что отличало бы одну гостиную от другой. Больше никаких вырванных страниц чужих историй. Ох, да, все часы во всех комнатах показывают одно время.

С другой стороны, изменились и коридоры с лестницами. Здесь они уникальны, здесь они разнообразны и непохожи друг на друга, насколько это возможно для коридоров и лестниц. Это и обои, и лампы, и проводка, и, конечно, вещи, детали. Зеркала в почерневших рамах, записи на стенах, скрытые рассохшимися обоями, тумбочки с отстрелянными гильзами, продукты, вывалившиеся из сумки на лестничной площадке. Вещи, которые могут быть в коридорах, вещи, которые складываются в уже знакомые клочки историй. Часы в коридорах показывают разное время, в разных коридорах стоит разная температура.

Есть и ещё отличия. Здесь окна выходят не в коридоры, а на улицу. Или, по крайней мере, создаётся такое впечатление. За стеклом лишь тьма, холодный дождь и смутные размытые огни. Окна можно открыть, в них можно пролезть. Только вот не видно, насколько высоко они от земли, не видно вообще ничего кроме далёких размытых огней.

Тех, кто ушёл через окно, больше не видел никто.

Здесь свет гаснет каждый вечер, ровно в одиннадцать часов, если верить местным часам. Тогда комнаты оживают. Из-под кроватей и из шкафов тянутся чьи-то костлявые руки, стучат по окнам сплетающиеся в кулаки ветви, оживают тени и отражения, игрушки выбираются из сундуков в детских и ищут кухонные ножи.

Здесь живут страхи людей (особенно детей) перед собственными домами, перед темнотой и одиночеством. И ещё кое-кто.

Пример комнаты

Коридор

Пыльный и явно недостроенный коридор. Кое-где под извёсткой видна кладка. Окон нет, света нет. Здесь можно встретить чудовищ даже днём. Посреди коридора лежит конверт с деньгами. Рядом с ним – пистолет с полной обоймой (скорее всего, кто-то из персонажей об него споткнётся).

Кое-что о реальном положении вещей

Настало время приоткрыть завесу тайны над природой Дома и его жильцов. Это необходимо для лучшего понимания сущности Лестниц и чудовищ, которых можно найти в Четвёртом корпусе.
Итак, Дом – это обитель потерянных людей. Видения, посещающие жильцов – это обрывки памяти их прошлой жизни, которую они предпочли забыть, попав в Дом. Подробнее об этом будет написано ниже.

Лестницы

В конце долгого пути, в четырёх углах Четвёртого корпуса, там, где сходятся все коридоры, находятся Лестницы, спиралями уходящие в бесконечность.
По ним можно идти как вверх, так и вниз, разницы нет. Равно как нет и разницы, которую Лестницу выбрать.
Лестница – это выход из Дома, только перед тем, как навсегда покинуть клетку вчерашнего дня, персонаж вынужден будет столкнуться со своим прошлым вновь. На ступенях Лестницы развернётся его История, и он примет в ней участие, если только действительно хочет выйти.

Каждый потерянный идёт по Лестнице в одиночку. Даже если он ступил на неё со спутниками, каждый из них будет играть свою роль в своих Историях… Но они будут встречаться на ступенях между действиями спектакля, и вновь встретятся в конце.
Каждая лестничная площадка – это новая сцена Истории. Это не призраки прошлого, вроде теней, дневников или покинутых комнат, это ожившая память. Персонаж заново переживает свою трагедию в том окружении, в котором она разворачивалась, будь то помещения, коридоры или же улицы. Лестница воплотит любое окружение, вновь сведёт персонажа с людьми, которых он когда-то знал.
Каждый этаж – новая сцена. Отрывок Истории, происходящий в одном месте. «Одно место» значит, что герой Истории не переступает порогов. Едва лишь он шагнул за порог, начнётся новая сцена.
В каждой сцене персонаж может поступить, по большому счёту, тремя способами. Оставить всё как есть, позволить Истории развиваться так, как она развивалась на самом деле. Из темноты памяти услужливо всплывут нужные фразы и жесты, интонации и выражения лица.
Сбежать обратно в Дом, и в этом случае Лестницы станут для персонажа недоступны… до следующей инкарнации.
И, наконец, персонаж может попытаться изменить ход Истории. Не совершить тех ошибок, что он видел в своих видениях, предусмотреть то, чего не мог знать…
В каждый момент времени персонаж знает, что от него ожидается, что он сделал в прошлом. Он может как послушаться этого шёпота вчерашнего дня, шёпота самого Дома, так и действовать на свой страх и риск.
Когда сцена, независимо от действий персонажа, подходит к концу, он вновь оказывается на ступенях Лестницы и может либо отступить, либо идти дальше, к новой сцене.
Каждая последующая сцена сохраняет все предыдущие изменения Истории, если таковые были, так что события могут пойти совершенно иным путём, нежели происходили на самом деле, в том числе и наперекор стараниям персонажа. Они могут стать ещё хуже, а сам персонаж может погибнуть… Для него это будет новый конец Истории.
Когда История подходит к концу, подходит к концу и Лестница. Сыграв роль в последней сцене, персонаж оказывается перед зелёной дверью с медной ручкой. Если персонаж умирает во время подъёма по Лестнице, он сразу попадает сюда. Его спутники могут нагнать его, если только он будет их дожидаться.
За дверью – выход из Дома. Но ещё не поздно отступить…

Создания Четвёртого корпуса

Они появляются лишь по ночам, когда во всём корпусе гаснет свет.
Все они, так или иначе, связаны с потерянной памятью жильцов Дома. Они олицетворяют ожившие страхи людей. Страх перед неизвестностью, страх перед темнотой, страх перед одиночеством…
Буги, тени, отражения, двойники – все они несут в себе забытые воспоминания, воспоминания, от которых отреклись потерянные люди. С помощью чудовищ память можно вернуть, но способы, как правило, заставляют усомниться в том, что игра стоит свеч.
Есть ещё одна категория чудовищ, населяющих Четвёртый корпус. Те, что когда-то были людьми.

Безумцы, окончательно лишившиеся рассудка, изгнанные своими Семьями, парии в Жилом корпусе, которым некуда было идти, кроме как на край известного им мира…
Некоторые свихнулись по дороге, бродя по коридорам в поисках выхода.
Или уже здесь, встретившись с воплощением собственных страхов.
Когда гаснет свет, и они остаются одни, в их искалеченном рассудке раздаётся тихий шёпот. И они идут за ним куда-то вглубь корпуса. Не то в лапы к буги, не то в Комнату Памяти, где хранятся все потерянные Истории – информация об этой комнате есть в нескольких дневниках в Библиотеке, из тех, которым нельзя доверять.
Там их безумие прорастает сквозь их плоть.
На следующую ночь в коридорах Четвёртого корпуса появляется новое чудовище, хранящее в себе память потерянных людей. Обычно один конкретный аспект, как, например, Калибан, помешанный на семейных узах. Реже – память вообще, вроде Курильщика, выдыхающего ядовитый дым памяти.
Их форма и возможности зависят от их безумия, их сила – от их памяти, от того, какую часть Истории им удалось сохранить, а то, с каким аспектом воспоминаний они связаны – от их личности.
И, в отличие от истинных порождений Дома, они бродят по корпусу не только ночью, но и днём.

Буги

В темноте под кроватями Четвёртого корпуса, лишёнными спасительных голубых одеял, в шкафах и туалетах живут чудовища из детских кошмаров. Буги. Да, именно их вы боялись лёжа в темноте, когда во всём доме гас свет, и тишину нарушали странные шорохи.
Только тогда они не могли до вас добраться, не то, что сейчас.
Буги стремятся схватить персонажа, утянуть его в своё убежище. Чтобы рассказать ему множество интересных историй. В первую очередь о нём самом. Ещё одна сцена, ещё одна страница Истории, ещё несколько воспоминаний…
Только эту сцену придётся действительно пережить. Нет, раны, если таковые имели место, из морока давней истории не рассекают плоть персонажа. Они рассекают его разум. (Иными словами, вызывают оппозитный бросок против Рассудка).

И это только первый шаг. После того, как сцена из забытой книги памяти дочитана до конца, буги рассказывают истории других людей. Тех, что проходили здесь, тех, что оставили свою память безликим комнатам. Всех жителей Дома.
Раз за разом буги подводит персонажа к границе безумия. И, рано или поздно, заставит её перешагнуть, если только он не вырвется из его цепких лап. Или если ему не помогут спутники.

Двойники

Иногда, очень редко, в коридорах Четвёртого корпуса можно повстречать собственного двойника.
Он будет выглядеть так же, как персонаж, только одет будет в ту одежду, которую потерянный человек носил по прибытии в Дом.
При встрече двойник стремится пожать руку, похлопать по плечу, обнять или ещё каким-то образом прикоснуться к оригиналу. Затем он называет время и говорит: «Ты должен быть один».
Если персонаж не выполняет условия, двойник просто не приходит, и встретить его ещё раз не представляется возможным в этой жизни.
Если персонаж остаётся в одиночестве к этому времени, вне зависимости от обстоятельств, приходит двойник. Он вежливо здоровается с оригиналом и нападает на него. Двойник обладает всеми навыками, знаниями и физическими данными, которыми обладал потерянный человек при входе в Дом. Если при этом потерянный человек носил с собой оружие, то и двойник может иметь его, равно как и любые другие личные вещи.
Двойник всегда дерётся до смерти. Даже если персонаж попытается взять его в плен, побеждённый двойник умрёт.
Если двойник победит оригинала, сам двойник исчезнет, а персонаж станет одним из ужасов Четвёртого корпуса, носителем чужой памяти вроде Калибана или Курильщика.
Если оригинал победит двойника, то сможет найти в его одежде записку: «Ты должен съесть мои глаза».
Если персонаж не послушается записки, через некоторое время двойник уйдёт. Если он съест глаза двойника, то вернёт себе всю память… И полностью станет собой прежним, тем, кто когда-то прошёл сквозь интересную историю…

Калибан

Массивная туша, чьи плечи упираются в стены коридора. Это… существо похоже на человека. Если не считать горба, длинных спутанных грязных волос, глубоко посаженных невыразительных глаз, скрытых мощными надбровными дугами, крупными жёлтыми зубами каннибала и длинных рук, почти волочащихся по земле.
Да, его можно было бы принять за человека, если бы не голос. Каждую секунду изменяющийся, превращающийся то в пронзительный женский визг, то в плач ребёнка, то в срывающийся крик подростка, то в рёв ярости почти нечеловеческого существа. Голос изменяется до тех пор, пока Калибан не подойдёт к путникам ближе. Если история хотя бы одного из них включает сцены насилия с участием членов его семьи (настоящей, той, что была до входа в дом), Калибан заимствует голос этого родственника. Если таких путников несколько, Калибан выберет того, кто охотнее откликается на его слова.
Как бы то ни было, он говорит почти не переставая, называя путника братом, отцом, сыном или кем он там приходится обладателю голоса Калибана.
Он обвиняет, жалуется, просит прощения в зависимости от обстоятельств сцены. Простые фразы вне зависимости от личности обладателя голоса. Его голос будет дрожать, он будет тих и навязчив, но никогда в нём не возникнет гнев или ненависть, или ещё какие-либо сильные отрицательные эмоции.
Калибан будет защищать путника, с которым связан, и пытаться всячески ему помочь. Пока не наступит ночь, то есть пока не погаснет свет.
Тогда голос Калибана будет звенеть от ярости, мольбы прощения сменятся криками ненависти, обвинения превратятся в проклятия.
Калибан попытается убить связанного с ним, задушив или забив до смерти руками или подручными средствами.
А когда наступит день, он будет вновь молить о прощении, если только связанный с ним будет жив.
Если связанный с Калибаном проведёт с ним день и ночь, голос Калибана вернёт частицу памяти – ту сцену, о которой говорил Калибан. За сутки он успеет рассказать её во всех деталях.
Если убить Калибана, его голос не замолкнет, губы и язык продолжат шевелиться, бесполезные теперь лёгкие продолжат гонять воздух, напоминая всем желающим слушать о давно забытых историях.

Курильщик

Иногда в коридоре можно услышать тяжёлые шаги и шипение. По мере того, как шаги приближаются, всё более отчётливо раздаются хриплые вздохи, как будто кто-то с силой и словно против воли глубоко затягивается.
И вот из-за ближайшего поворота выплывает облачко дыма, которое тут же рассеивается. Через несколько секунд – ещё одно, и видно, как оно очерчивает контуры невидимых губ.
С шипением на пол падают горстки пепла, прожигающие ковёр.
Облачка дыма приближаются, а потом проплывают мимо и скрываются в дверях комнаты или за следующим поворотом.
Если кто-то вдохнёт этот дым, то получит видение очередной сцены своей истории, и вместе с ним – тяжёлое отравление. Пепел сам по себе – сильнейший яд, но разбавленный водой также восстанавливает клочок памяти и награждает отравлением.
Формы отравления могут быть самыми различными, но всегда они ведут к смерти в течение двух-пяти дней, если срочно не принять меры.

Отражения

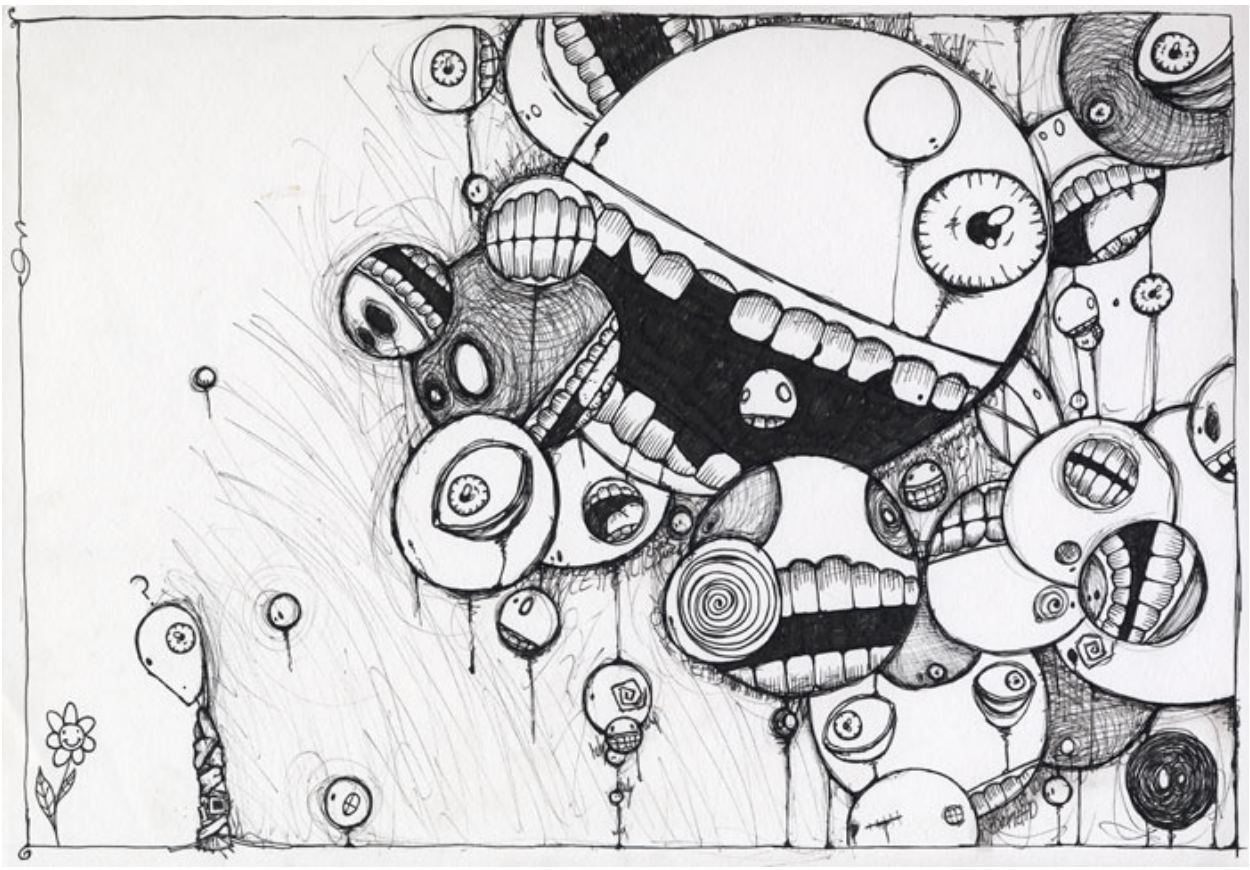
Когда в Четвёртом корпусе гаснет свет, в комнатах оживают отражения. Человеку достаточно просто подойти к достаточно большому зеркалу, будучи в одиночестве, и его отражение придёт к нему.
Оно будет рассказывать об упущенных возможностях, об ошибках и поступках, которые не хочется вспоминать (и, если персонаж будет настойчив в расспросах отражения, оно расскажет достаточно, чтобы вернуть ещё одну частичку воспоминаний).
Отражение предложит всё изменить. Исправить. Переписать историю жизни персонажа так, чтобы в ней больше не было изъянов.
Достаточно только поменяться местами… ненадолго, пока ошибки не будут исправлены… Для этого, правда, нужно найти выход из Дома.
Если персонаж соглашается, отражение останется в Доме и при свете, больше оно никуда не уйдёт…
Скорее всего, оно попытается убить персонажа, желая занять его место.
Возможности отражения равны возможностям персонажа, только прежняя личность не властна над ним (Соответственно, Личность отражения равна пяти, Другая Личность – нулю).
Впрочем, отражение вполне может выжидать удобного случая, прячась в закоулках Дома или же играя роль лучшего друга персонажа, о котором оно знает всё.
И, если ему удастся, оно исполнит обещание. Больше никаких ошибок прошлого. Новая жизнь, от которой следует получать как можно больше удовольствия. Жажда удовольствий, жажда жизни – та одержимость, что движет отражениями.

Слепец

Он прячется в самом дальнем углу очередной безликой комнаты. Худой человек в лохмотьях, с широкой повязкой на глазах, скрывающей кровоточащие раны. Но он не слеп. Больше нет.
Его глаза находятся на его запястьях, там, где вены обычно просвечивают сквозь кожу.
Когда кто-то подходит к нему слишком близко, он отшатывается, пытается забиться дальше в угол. Он шепчет: «Разве вы не видите? По собственной воле вы идёте к гибели…»
Если дело происходит днём, Слепец безобиден. Более того, он может поведать тем, кто готов его слушать, о неочевидных вещах. О погоне за спиной, об опасности обитателей Четвёртого корпуса, о яде Курильщика, об одержимости Калибана, о Лестнице, что ждёт впереди.
Он может рассказать многое, теперь у него нет выбора. Ведь когда-то сам он стал жертвой своего неведенья.
Но если дело происходит ночью, его речь будет о другом.
О вещах, которые вам бы хотелось забыть, оставить в прошлой жизни.
Если среди персонажей есть жертва своей слепоты, то есть человек, чьи несчастья вызваны тем, что он чего-то не увидел, чего-то не понял, Слепец обращается к нему.
Он обвиняет персонажа: «Как ты мог не увидеть этого? Как ты мог не понять?»
И каждое его слово становится ядом, отравляющим рассудок жертвы.
Но, быть может, это не такая уж высокая цена за возвращение утерянных воспоминаний? И за урок.

Тени

Стоит погаснуть свету, как оживают тени, хранящие в себе память о наслаждении насилием, об удовольствии убийства, о сладости ощущения власти над беспомощной жертвой.
Они шепчут в темноте, пробуждая в потерянных людях давно забытые желания, заставляя их вновь совершать худшие из их поступков.
Тени – это только шёпот в темноте, и только в темноте и полумраке он опасен. На ярком свету тени – это просто тени.



Каморка коридорного

Как всё было на самом деле?

Иногда с человеком случается история, навсегда меняющая его жизнь. Война, на которой он теряет друга, мошенник, вытягивающий у него всё до последнего гроша, шантаж, бытовой скандал, мания, вышедшая из-под контроля. Кровь на твоих руках…
Что случается с людьми, когда их истории подходят к концу? Иногда они попадают в газеты, их истории обсуждают. Недолго, до следующего выпуска с новым, свежим сюжетом. Бывает, потом кто-нибудь спрашивает: «А помните того парня, убившего свою жену? Что с ним сталось, интересно?» И ему отвечают: «Наверное, он в тюрьме. Какая разница? Он – прошлое. Лучше послушай, что тут недавно случилось…»
Чаще участникам истории приходится жить дальше, оставляя прошлое позади, забывая детали, переживая новые радости и печали.
Как бы то ни было, всегда находятся люди, для которых конец истории означает конец жизни.
Они живут вчерашним днём, вечно перебирая пожелтевшие фотографии, вечно вспоминая, сколько зарубин было на лезвии ножа, вечно задавая себе вопрос: «А что было бы, если?..»
Они прокручивают сотни вариантов событий, подметая тюремные коридоры, лёжа под капельницей или прохаживаясь по пустому дому.
Они всё дальше уходят в прошлое, теряют связь с настоящим, превращаясь в сомнамбул, действуя на автомате, по привычке, мыслями витая очень далеко.

И, когда настоящее теряет с ними последнюю связь, когда умирает или отворачивается от героя истории последний человек, который видит в нём личность, который волнуется о нём или даже его ненавидит, будь то старый друг, жена или личный враг, тогда они попадают в Дом, обитель забытых вещей и людей, потерянное прошлое.
Они не замечают, как попадают сюда, просто идут по знакомой лестнице, механически переступая со ступени на ступень, пока она не превращается в Лестницу, проходят по чужому коридору, погружённые в свои мысли, поворачивают за угол и остаются одни, в темноте, в незнакомом доме, не понимающие, как они в него попали.
Первые потерянные люди создали Дом. Они шли по коридорам в кромешной темноте, слушали шорохи и скрип половиц, и боялись.
«Боже, кто-то идёт за мной!»
«Я видел блеск красных глаз!»
«Я слышу дыхание за моей спиной!»
«Тени движутся! Я знаю это, я ощущаю дрожь темноты».
Мысли пульсируют в голове, сердце гонит по жилам страх, и страх обретает форму, становится видим, из мыслей проникает в реальность.
Буги, тени, отражения – все они рождены из страхов потерянных людей, не разбирая дороги бегущих по коридорам Четвёртого корпуса.
Они хотели света, и свет проник сквозь окна, ведущие в неизвестность.
Они хотели убежать отсюда, уйти как можно дальше от собственного и чужого ужаса, и потому коридоры здесь реальнее комнат.
Они хотели найти людей, нарушить одиночество. И входили в третий корпус, ставший Населённым.
Но все связи с реальностью оборваны. Кем были люди вокруг после конца Истории? Просто прохожими, коллегами, знакомыми… Куклами, истекающими красными лентами. Куклами, которые играют в чужие истории. И даже в твою.
Потерянные бежали и отсюда, не в силах играть чужие роли или вынести раскрытия природы местных жителей. Боясь попасть в пьесу по собственной жизни.
Они искали надёжное убежище, где не было бы уже никого, где никто бы их не побеспокоил.
Так второй корпус стал Нежилым.
Здесь не было ни души, разве что тараканы, крысы да редкие коты, зато были комфортные комнаты, продукты и развлечения в виде книг и телевизора. Здесь можно было жить. Отойти от ужасов первых двух корпусов, предаться привычным думам о прошлом или набираться сил перед попыткой отыскать выход.
Вот только память о прошлом довела над потерянными, прорастая корнями сквозь трубы, проникая в уста дикторов и на страницы книг. Там, где не было корней, сочилось желтоватое безумие, смывшее память.
Помрачённый рассудок заглушал свет ламп, мигающих в такт пульсирующему помешательству.
Потерянные люди уходили дальше, с корнем вырывая из себя память, отрекаясь от прошлого и своей Истории. Чтобы выжить, чтобы найти покой, чтобы сохранить остатки рассудка.
Измученные, забывшие всё, что было раньше, они приходили в первый корпус. Жилой корпус. Их новый дом.

Теперь они заперты здесь, даже в смерти неспособные покинуть Дом. Для них конец жизни – лишь начало новой. Умерев где-нибудь в Доме, они рождаются

вновь. Необязательно в тот же миг, просто следующий ребёнок, который родиться в Доме, будет инкарнацией одного из старых жильцов.
Конечно, воспитание и условия жизни сильно влияют на человека, и если в конце своей Истории он был хлипким профессором, то в очередной своей жизни вполне может стать атлетом, если очень постарается. Ну, или наоборот.
Однако всегда сохраняются определённые черты. Всё, что зависит от генов, всё, что даётся человеку от рождения - всё это проявляется в потерянном вновь и вновь.
Таким образом, население Дома не растёт, а только очень медленно падает за счёт тех редких людей, что всё же находят выход.
Конечно, бывают ситуации, когда по той или иной причине умирает много людей, но, рано или поздно, они рождаются вновь.

Что такое Дом?

Собственно к Дому можно отнести лишь коридоры, лестницы и лифты, поскольку комнаты раньше принадлежали реальному миру.
Уходя в Дом, запираясь в стенах прошлого, потерянный человек тянет за собой то, что напоминает ему о его Истории. Комнаты, вещи, сцены для пьес Населённого корпуса…
Вскоре после того, как потерянный человек попадает в Дом, комнаты, которые он связывает со своей Историей, исчезают из реального мира. Точнее, не совсем исчезают. Они перестают интересовать мир вокруг.
Какую-то комнату, точнее, квартиру, в которой она находится, может купить человек, который никогда в неё не заглянет. На другую квартиру будут потеряны документы, и она перестанет существовать для жилищных служб. А вместе с ними и для всего мира. Ещё одну комнату по ошибке замуруют. И тому подобное.
Комнаты перестают что-либо значить для реального мира, теперь они принадлежат Дому. Физически они остаются там же, где и были, просто к ним протягиваются щупальца коридоров, окружающие их со всех сторон.
Исключением является Четвёртый корпус, где Дому принадлежат безликие комнаты, соединяющие реальные коридоры. В конце концов, не так уж много людей связывают главную историю своей жизни с коридорами…
Что такое комнаты и коридоры, принадлежащие Дому полностью и без остатка? Это комнаты и коридоры, которые физически исчезли из реального мира. Пожар, снос, стихийное бедствие – каждое разрушенное здание добавляет Дому новые закоулки, новые щупальца, новые руки, которыми он тянется к тем зданиям, что всё ещё целы.
Не все комнаты связаны с Историями жильцов, но все они связаны с сильными эмоциями, яркими воспоминаниями. Такие комнаты могут хранить (хотя это скорее исключение, чем правило) собственные видения, приносящие лишь смущение в разум жильца.

Когда-то давно Дом изменялся с каждым новым жителем, приносящим с собой свои комнаты. Теперь уже нет. В Дом больше не приходят новые жильцы. Можно сказать, он полностью заселён.
Возможно, это значит, что существует несколько или даже множество подобных Домов.

Пути бегства

Итак, из Дома есть два принципиально различных выхода – окна и Лестницы. Оба выхода находятся в Четвёртом, внешнем корпусе.

Сперва стоит сказать пару слов об окнах. Окна – это символ бегства, простого, но, скорее всего, неправильного выхода. Вполне вероятно, они ведут не в лучших из миров… Быть может, именно прыжок из окна, символическая (или реальная) смерть отделяет человека от превращения в чудовище, подобное Калибану, от служения Дому.
Или же за окном ждёт настоящая, не скованная цепью реинкарнаций смерть.
А, быть может, это окна в мир застывшего прошлого, из которого уже нельзя уйти по Лестнице. Мир, в котором стоят сотни Домов…
С другой стороны, символическая смерть может освободить человека, позволит ему избавиться от власти прошлого и вернуться в нормальный мир, в уплату лишь забрав его память…

Истинным выходом из Дома являются Лестницы. Они своего рода испытания, только неизвестно, как следует себя вести, чтобы их преодолеть… и что ждёт в конце, за зелёной дверью…
В целом, существует три варианта «правильного» поведения. Выбирайте любой, в зависимости от того, что вы хотите сказать своей историей и от того, какой вариант кажется вам наиболее логичным.

Может быть так, что от персонажа требуется до последнего пытаться изменить свою Историю, исправить ошибки, не допустить новых. «Оцениваться» может как стремление, так и результат. То есть, возможно, суть испытания заключается в том, чтобы продемонстрировать свою волю, своё желание изменить несправедливый сюжет. А возможно, что важно только то, что у персонажа получилось. Смог ли он привести Историю в соответствие с тем, какой он хотел её видеть.

Второй вариант заключается в принятии своего прошлого таким, какое оно есть. Не надо пытаться изменить Историю, что-то исправить, пытаться что-то изменить. Она уже произошла, давным-давно осталась в прошлом, более того, в прошлой жизни. Её следует принять и оставить там, где ей место – в прошлом.

Третий вариант. Изменение Истории или её приятие не важно само по себе. Единственное, что важно – остаться собой. Совершать лишь те поступки, о которых потом не захочется сожалеть, даже если знаешь, что они принесут тебе беды. И с честью принять их последствия, какими бы они ни были.

Может быть и так, что Лестница – это никакое не испытание, а просто выход, на пороге которого каждый выбирает судьбу по себе – прощальный подарок Дома…

Или же это просто последнее видение, оставленная память, которую персонаж, выходя из Дома, накидывает, как пальто. Изменения не важны, не важен и выбор, а выход ждёт в любом случае…

Что снаружи?

Может быть, смерть? Разрыв порочного круга, принятие того, что давно уже должно было случиться… Этот вариант неплохо согласуется с мыслью о том, что на Лестнице нужно принять своё прошлое, каким бы оно ни было. Ведь персонаж и сам уже прошлое, он должен был бы давно обратиться в прах и перегной. И теперь пришло время восстановить естественный ход вещей.

Хотя скорее это продолжение прежней жизни, с момента окончания Истории персонажа. В этом случае возникает важный вопрос: сохраняются ли изменения, внесённые в Историю на Лестнице? Изменится ли прошлое персонажа или останется прежним?

Первый вариант подходит для «битвы до конца», равно как и для «желания остаться самим собой».

Неизменная же История больше подходит для мысли, что прошлое нужно принять и оставить в прошлом.

Как бы то ни было, у персонажа всё равно есть возможность избежать хотя бы одной ошибки: уйти в себя и жить вчерашним днём.

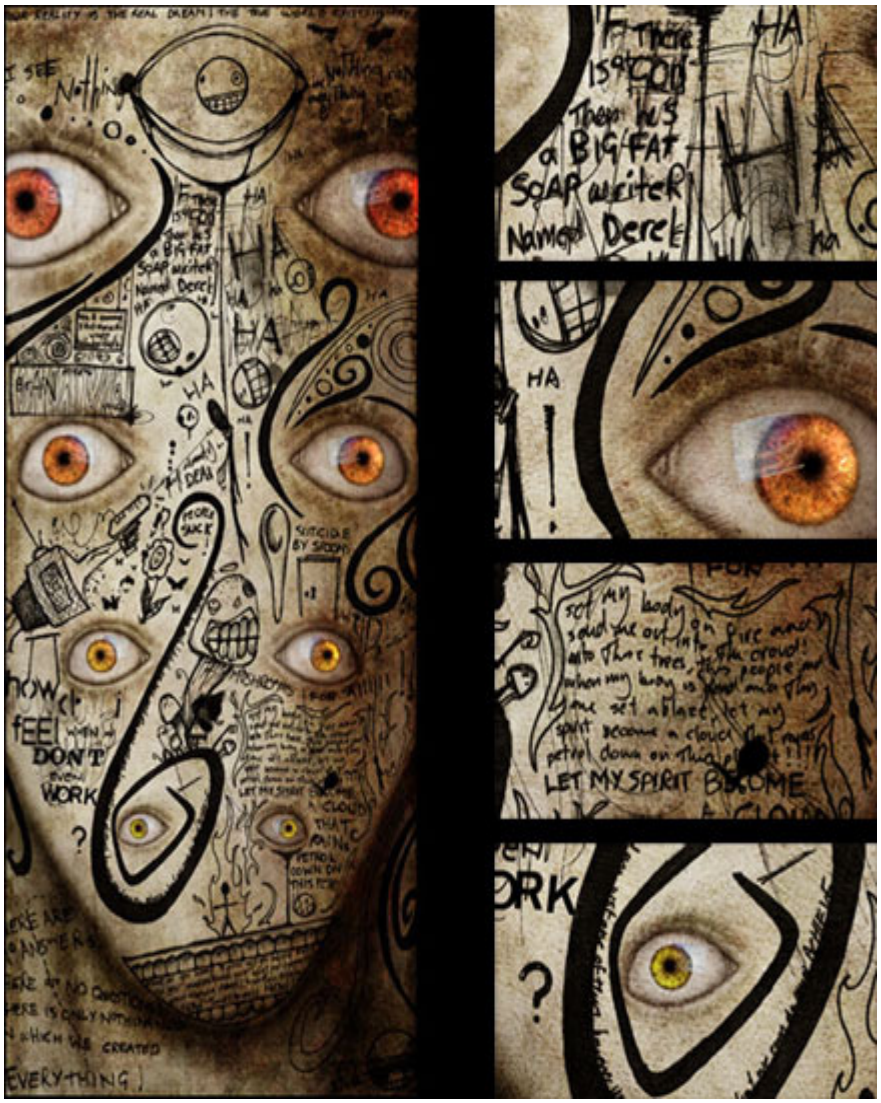
Плата за неудачу

Лестница может быть или не быть испытанием. Может быть все, кто пройдёт по ней, вернуться в реальный мир. Может быть, только те, кто вёл себя правильно, и каждый год оставлял молоко и печенье Санта-Клаусу.

В последнем случае интересно задуматься над тем, что случается с плохими детьми.

Проще всего замкнуть круг. Смерть, новая инкарнация, новый шанс, новый путь.

Но, в конце концов, персонаж добрался до Лестницы… Стоит сделать конец поинтереснее.
Скажем, вечный путь по Лестнице, вновь и вновь разворачивающаяся История. Набившие оскомину детали, выученные наизусть фразы… Быть может, Историю и сейчас можно изменить, но это бесполезно. Дойдя до финала, она начнётся сначала. Хотя различные линии поведения вносят некоторое разнообразие в дурную бесконечность. Быть может, персонажу не дано и этой малости, и он вынужден вновь и вновь играть свою роль.



План эвакуации

В этом разделе я расскажу, как, на мой взгляд, следует строить сюжет по этой игре. Конечно же, вы можете водить любые сюжеты по Комнатам и Коридорам. Ниже приводится лишь предполагаемая мной структура сюжета, на которую игра рассчитана в первую очередь. Советы, приведённые ниже, просты, и вам вовсе необязательно читать их. В конце концов, вы лучше знаете, как вести свою игру.

Персонажи покидают знакомый им Жилой корпус, и, чем дальше они заходят, тем более странным и сюрреалистичным становится окружение. Они переживают ряд видений, их личность изменяется по мере того, как возвращаются воспоминания о первой, настоящей жизни.
В конце концов, они доходят до Лестницы и заново переживают свою историю.

Это сюжет, который предполагается проводить по этой игре. Вы можете, конечно же, играть по этой системе во что угодно, но отход от приведённой выше фабулы – сознательный эксперимент, в ходе которого, скорее всего, не будет задействована большая часть сеттинга и механики.

Итак, поиск выхода из Дома…

Мотивация

Начать следует с мотивации персонажей. Зачем им покидать обжитые места, идти в неизвестность, где их явно не ждёт ничего хорошего в ближайшем будущем?
Тому может быть несколько причин, некоторые я перечислю.

- В Доме заканчивается еда. Всё реже встречаются ещё не посещённые кухни, всё дальше от центра приходится отходить Семьям. Возможно, у жильцов осталось ещё несколько лет. Потом… Кто знает, что будет потом? Новая еда в Доме не появляется, крысы и

теплицы не способны давать достаточно пропитания для всех жильцов. Одиночек ждёт смерть. Семьи продержатся немногим больше. В Доме есть люди, которые понимают эту проблему. Вполне возможно, что один или даже все персонажи отправились на поиски выхода из Дома в надежде найти новый источник еды. Возможно даже, что какая-нибудь Семья снарядила исследовательскую экспедицию.

- Изгнанникам некуда идти. Любой может убить их без последствий. Ни одна Семья не может принять изгнанника, если не хочет больших проблем. Им некуда идти, каждый день может стать для них последним. Но, быть может, есть выход из сложившейся ситуации… Выход из Дома.

- Погоня за ускользающими видениями под час заводит людей туда, куда бы они никогда не пошли, если бы задумались хоть на секунду. Однажды персонаж увидел одно из этих знаменитых видений. Зашёл в нужную комнату и на несколько минут жил чужой жизнью. Видение прошло, но что-то от него навсегда осталось. Он изменился. Немного, почти незаметно. Иногда он вспоминает ту, другую жизнь, которой никогда не было. Он хочет понять, что же произошло, кто он на самом деле, что означают эти сны наяву. Ответ лежит где-то там, в Четвёртом корпусе или ещё дальше.

- Нездоровое любопытство сгубило многих людей. Других оно свело с ума. Но всё ещё находятся люди, готовые проститься со знакомой жизнью ради неведомых пугающих тайн.

- Бегство. Вполне могло случиться так, что персонаж перешёл дорогу очень неприятному человеку. Теперь, чтобы избежать мести, он вынужден бежать. Неважно, куда. Пусть уж лучше из кранов растут корни, а марионетки танцуют вальс, чем вновь встретиться с тем человеком…

- Всё, что вы сможете придумать. Есть множество причин покинуть Жилой корпус. Интриги, предательства, честь, сделка, бегство. Не ограничивайте свою фантазию, как и фантазию своих игроков.

Естественно, вы можете как сразу сказать игрокам, что их персонажи намерены покинуть Жилой корпус и исследовать дальние уголки Дома в поисках выхода, так и отыграть появление этих мотивов. В последнем случае этап игры, проходящий в Жилом корпусе, может сильно удлиниться, но, с другой стороны, при правильном планировании игроки будут гораздо лучше понимать причины, подвигнувшие их персонажей на дальний поход. Помните только, что, для интереса игры, персонажи всё же должны покинуть Жилой корпус, так что все свои проблемы они, надо полагать, решить не смогут.

Жилой корпус

Именно здесь персонажи, скорее всего, начнут игру.
Жилой корпус в данной игре служит для создания контраста. На данном этапе игры важно создать впечатление, что вокруг – нормальный мир. Да, конечно, он немного странный. Огромный Дом, тысячи комнат, расположенных в хаотическом порядке, но в нём можно жить. Жилой корпус населяют нормальные люди, которые просто пытаются приспособиться к окружающей обстановке.
На этом этапе не стоит давить на психоделику. Несколько бытовых эпизодов. Например, сборы экспедиции, если вы выбрали этот вариант мотивации. Парочка стычек с грабителями, поиски кухни, обыск пары комнат. Бартер со случайным путником.

Обыденные сцены, немного странные, учитывая окружение, но всё же не вызывающие отторжения.
Сделайте Жилой корпус привычным для игроков. Тогда странности остального Дома станут гораздо более внушительными.

Нежилой корпус

Заброшенные комнаты, сгнившие продукты, крысы и тараканы, телевизионные пророки, корни, растущие из кранов…
Второй корпус разительно отличается от первого. Персонажи покидают привычное окружение, вступая в новый, довольно жуткий мир.
Здесь нет непосредственных опасностей. Самое страшное, что может случиться с персонажем в Нежилом корпусе, это просевший пол или отравление странной водой.
Нежилой корпус призван показать игрокам, насколько чужд и сюрреалистичен Дом.
Именно здесь персонажи впервые сталкиваются со странностями Дома.
Этот этап не следует слишком затягивать. Пусть персонажи займутся поисками еды, которую здесь столь сложно найти, а также выяснением отношений между собой, в чём им помогут несколько фраз, брошенных телеведущим.
И, пожалуй, именно Нежилой корпус лучше всего подходит для первых видений. Именно здесь можно показать контраст между сценами из прошлой жизни и окружающей действительностью. Контраст между жилой комнатой, в которой история персонажа сделала очередной поворот, и заброшенной комнатой Нежилого корпуса, наполненной запахами тлена и разложения.
Единственное примечательное место здесь – Библиотека, хранящая дневники мыслей первых жильцов Дома. Её можно использовать, если вы хотите приоткрыть завесу тайны над сущностью Дома. С другой стороны, во многих случаях чем меньше игроки знают, тем интересней играть. Так что Библиотеку следует использовать только в том случае, если вы уверены, что лишняя информация пойдёт на пользу игре.

Населённый корпус

Дом становится всё более странным местом. Здесь есть еда, комнаты обжиты…
Но за внешним благополучием скрывается тайна.
Здесь персонажи встретят первых за долгое время обитателей Дома, которые на проверку окажутся марионетками, вечно играющими один и тот же спектакль, вечно разыгрывающими чужие истории, в которых персонажам, возможно, придётся принять участие.
Опять же, обычно Третий корпус не таит в себе непосредственной опасности, если только играемая сцена таковой не предполагает. Он просто чужд, нереален. Марионетки изображают давно забытых людей, пробуждая в персонажах древние воспоминания или вовлекая их в чужие игры, заставляя примерять чужие роли.

Четвёртый корпус

Сюрреализм, ощущение неправильности, ощущение опасности. Чудовища, таящиеся во тьме, чудовища, некогда бывшие людьми или же людьми порождённые. Смертельная опасность, множество видений, за которые придётся дорого заплатить, странные встречи… Игра выходит на финишную прямую, и неплохо было бы показать это игрокам, устроив, например, сцену погони.
Теоретически, к этому моменту все персонажи должны вернуть себе память. Если они не полностью восстановили её, чудовища предоставят им такую возможность.

Лестница

Кульминация. Финал. К этому времени персонажи должны понять, что же с ними произошло. Желательно, чтобы и их память полностью восстановилась.
Дальше… Дальше персонажи заново переживают свои истории, и только им решать, смириться ли с собственным прошлым или попытаться в этот раз всё изменить.

Система

В данной главе приведена игровая механика. Я не слишком силён в конструировании систем, так что используйте на свой страх и риск.

Создание персонажа

Личность.

Характеристика «Личность» определяет то, насколько человек остаётся верен самому себе, насколько он тот, кто он есть. Под личностью в данном случае подразумевается совокупность принципов, убеждений, философских воззрений, предубеждений и привычек. Личность персонажа как таковая не оцифровывается, её просто описывают Коридорному на словах или на бумаге столь сжато или подробно, сколь это удобно для игры.
В начале игры значение Личности равно пяти. Во время игры это значение может уменьшаться, но при этом его никак невозможно поднять обратно.

Игрок должен выбрать один талант, так или иначе связанный с его личностью. Талант – это та вещь, которую персонаж способен делать блестяще. Это своего рода визитная карточка персонажа. Талант весьма узок, это очень ограниченная в плане области применения способность.
Значение Таланта равно значению Личности и уменьшается вместе с ним.

Примеры талантов: заговаривание зубов, ориентирование в Доме, стрельба из пистолета.

Также игрок должен выбрать область, в которой опытен его персонаж. Область, в отличие от Таланта, весьма широка. Она описывает, кем является персонаж, чем он занимается в Доме, в каком деле он является профессионалом.
Хотя Область может включать в себя обширные теоретические знания, она обязана иметь практическое применение, поскольку знания в чистом виде не модифицируются в процессе игры, к ним можно обращаться безо всяких бросков, если только их не применяют на практике. Например, медик всегда может совершенно точно поставить диагноз, но вот чтобы вылечить больного, нужно постараться.
Значение Области равно значению Личности, поделённому на два с округлением вверх. Это не так страшно, как звучит, учитывая, что Личность не может быть

больше пяти (то есть, если Личность равна пяти, Область равна трём, если Личность – четыре, то Область равна двум и так далее).

Примеры областей: умение общаться с людьми, умение выживать в Доме, умение использовать огнестрельное оружие, умение использовать всё прочее оружие, включая подручные средства.

Таланты и Области могут быть общими либо специальными.
Общие – значит, любой жилец в той или иной мере владеет ими. Каждый может бегать, к примеру, или драться, или пытаться уговорить случайного попутчика на «взаимовыгодный обмен».
Специальными Талантами и Областями владеют лишь немногие люди. Очень мало людей в Доме знают, как обращаться с техникой или как стрелять, или как проводить операции. Возможно, ваш персонаж именно из таких людей.
Вы должны определить тип Таланта и Области до начала игры. Последнее слово в этом вопросе остаётся за Коридорным.
Тип влияет на механику броска, это будет рассмотрено чуть ниже. Сейчас вам достаточно знать, что специальные Талант и Область позволяют вам делать что-то, чего не могут большинство жильцов. Общие Талант и Область позволяют вам делать что-то, что умеют все. Только гораздо лучше.

В процессе игры Личность может и, скорее всего, будет падать. Талант и Область будут уменьшаться вместе с ней. Конечно, знания, да и навыки, никуда не исчезают, но, чтобы использовать их на практике, нужно мыслить определённым образом, а мышление будет меняться вместе с личностью. Конечно, это лишь игровая условность, однако, на мой взгляд, она вполне оправдана.

Значения Личности:
0: Персонаж не тот, кем был когда-то.
1: У персонажа остаётся только базовая мотивация. То, что даёт его жизни смысл, то, к чему он всегда стремился, то, что представляет для него величайшую ценность. Во всём остальном его действия подчинены Другой Личности.
2: Изменяется подсознание персонажа. Скрытые комплексы, страхи, навязчивые желания и тому подобное.
3: Изменяются убеждения персонажа, его философские взгляды, предубеждения сменяются иными.
4: Старые привычки уступают место новым, время от времени персонаж действует вопреки своим убеждениям, изменяется манера речи, возможно, подчерк.
5: Персонаж то, что он есть.

История (Память).

С каждым из потерянных в прошлой жизни произошла интересная история, перечеркнувшая их жизни, заставившая жить прошлым – и открывшая дорогу в Дом.
Семейные скандалы, несчастные случаи, упущенные возможности, убийства и трагедии – всё, что может погубить жизнь человека. Пусть даже лишь в его глазах. Память об этой истории была потеряна на пути в Жилой корпус, но из Дома она не исчезла. Она здесь – в комнатах, попавших в Дом вслед за своими хозяевами, в вещах, связанных с историей, в передачах Нежилого корпуса, в обитателях корпуса Населённого и в чудовищах Четвёртого.
И её можно вернуть.
История разбита на пять ключевых сцен, происходивших в различных помещениях, комнатах, коридорах… Везде, где есть четыре стены. Возвращая память, персонаж вспоминает эту сцену во всех подробностях, словно переживает её заново: *«В том баре был неприятный тип. Маленький и плюгавый, с бегающими глазками. Он всё время бросал на меня взгляд своих водянистых глаз, от чего мне становилось неуютно. А я всё проверял, на месте ли нож»*.
В то же время сопутствующие факты, например, что было до этой сцены или кем был персонаж, он помнит, как помнят сны: *«Я был бухгалтером… или кем-то в этом роде… Да, точно бухгалтером, я помню, как вёл двойную бухгалтерию. Не так уж это сложно, кстати, кажется, я мог бы делать это и сейчас, если бы было нужно».*
Эти обрывочные знания остаются с персонажем, он может, при случае, их использовать.
А вот навыки, применимые на практике, требуют, как и Талант с Областью персонажа, определённого мышления. Но об этом ниже.

Важно, чтобы до поры до времени игроки не знали наверняка, чем именно являются эти видения. Обрывками ли чужой жизни, памятью их двойников из реального мира или просто иллюзиями, мороком на пути к выходу.

Чем большую часть памяти вернул себе персонаж, чем больше поймал видений, тем отчётливей становятся его воспоминания. Уже не смутные образы из забытых снов, но именно память, равноценная памяти о детстве.

Методы возвращения памяти:

- Комнаты, связанные с Историей персонажа. Войдя в такую комнату, персонаж заново переживёт сцену, в ней произошедшую, и значение его Истории возрастёт на единицу. Сложность этого способа в том, чтобы найти «свою» комнату в бесконечных закоулках Дома.

- Телепередачи в Нежилом корпусе могут разбудить память, если поймать нужный канал. Обычно для этого требуется знание техники и много свободного времени, хотя мало ли, что в это время передают в новостях. Подходящий для этого телевизор стоит искать наверху корпуса, где лучше приём. Остальные лишь дурманят, вызывают смутное чувство беспокойства, словно попытка вспомнить забытый сон. Обычно удаётся поймать только одну сцену и повысить Историю на одну единичку. Слишком много помех.

- Дневники из Библиотеки способны вернуть большую часть памяти, если найти нужный. И если найти саму Библиотеку, конечно.

- Сцены, разыгрываемые в «кукольном театре» Населённого корпуса, если они связаны с нужной Историей, возвращают память. В данном случае персонаж действительно заново переживает всю сцену, что, вероятно, поможет ему войти в роль. Главное в этом деле – найти нужный спектакль и доиграть его до самого конца.

- Наконец, многие чудовища Четвёртого корпуса существуют за счёт потерянной памяти, являясь ожившими тенями прошлого, и могут вернуть её, но, как правило, цена за это слишком велика.

В начале игры значение Истории равно нулю. (Опциональное правило: игрок может поднять Историю своего персонажа на один, но при этом так же поднимает на один и значение Другой Личности).

Каждое повышение Истории провоцирует конфликт между Личностью и Историей. В случае выигрыша Истории, на единицу вырастает Другая Личность. (Описание конфликта будет приведено ниже)

Значения Истории:

0: Персонаж не помнит своего прошлого, и у него нет будущего.
1: Персонаж помнит одну сцену из своей истории.
2: Персонаж помнит две сцены из своей истории. Он также владеет смутными обрывками воспоминаний из своей прошлой жизни. С некоторым трудом может сказать, кем он был в своих видениях.
3: Персонаж помнит три сцены из своей истории. Воспоминания становятся более отчётливыми, между сценами появляется логическая связь – персонаж помнит, зачем пошёл в ту или иную комнату, что было между сценами, кем он был и кого любил.
4: Персонаж помнит четыре сцены своей истории. Он осознаёт, что это не просто видения, морок, но его собственная память. Появляются воспоминания, не связанные напрямую с историей. В первую очередь о жизни после неё, об уходе в себя.
5: Персонаж помнит всё, включая его приход в Дом и путь через корпуса.

Примечание: Если вам кажется, что пяти сцен мало для Истории – не стесняйтесь, делайте больше. Столько, сколько нужно. Истории бывают очень разными, и не все их можно загнать в какие-то рамки.
Просто считайте, что при росте выше пяти Память не вызывает конфликта Личностей.
К тому времени персонаж уже вспомнил, кем он был и через что прошёл. Он не помнит лишь отдельных деталей, отдельных сцен. Если уж он сохранил остатки своей личности, то уже не потеряет их. Разве что он изменится сам.

Другая Личность.

В каждом потерянном человеке живёт его настоящая, прежняя личность. Та, которой он обладал во время своей Истории. Та личность, что угасла, когда он вошёл в Дом.
Она может вернуться вновь, проникнув сквозь забытые и вновь обретённые воспоминания. Заменить собой теперешнюю личность персонажа, психологически вернуть его в прошлое.
Другая Личность так же, как и Личность связана со своими собственными Талантом и Областью, которые, впрочем, могут пересекаться с Талантом и Областью Личности или быть идентичными.
К ним можно прибегать в любой момент, если только Другая Личность не равна нулю, однако это провоцирует оппозитный бросок Личности и Другой Личности по окончании сцены. Если Другая Личность одерживает в нём верх, она возрастает на единицу. Если верх одерживает Личность, всё остаётся, как было.

Когда Другая Личность повышается, это не обязательно заметно сразу, особенно на первых порах. Человек может не замечать изменений в себе, но они есть и, рано или поздно, проявятся. Осознание того, что *что-то* чуждое сидит в нём, изменяет его изнутри, может подкосить его рассудок (вызвав соответствующие проверки). Это очень важный момент, который мне не хочется оцифровывать, но на который следует обратить внимание. Страх самого себя, страх необратимых изменений, которые как бы незаметны, не страшны, но неестественны.

Также очень важно, чтобы игроки до поры до времени не знали, что за сущность подчиняет их себе. Ведь вполне возможно, что это ещё одно чудовище, монстр, внушающий персонажам ложные воспоминания, подчиняющий их себе. Или даже воля Дома.

Другую Личность следует разрабатывать вместе с игроком или даже поручить её описание ему одному (хотя в этом случае придётся потрудиться, чтобы сочинить ту Историю, что соответствует описанной личности). Нужно исключить всяческие возможные проблемы в области отыгрыша, который вынужден будет изменяться со временем.

В начале игры значение Другой Личности равно нулю.

Повышение Другой Личности, замена текущей личности персонажа новой, точнее, прежней, неестественна. Часто рассудок просто не справляется с ней. Поэтому каждое повышение Другой Личности вызывает конфликт между ней и Рассудком. В случае выигрыша Другой Личности, Рассудок падает на единицу.

Значения Другой Личности:

0: Персонаж то, что он есть.
1: Время от времени персонаж проявляет привычки из своей прежней жизни, иногда поступает вопреки своим убеждениям. Изменяется манера речи, подчерк.
2: Изменяются убеждения персонажа, его философские взгляды, предубеждения сменяются иными, пришедшими из прошлой жизни.
3: Изменяется подсознание персонажа. Возвращаются из забытого прошлого скрытые комплексы, страхи, навязчивые желания и тому подобное.

4: Личность персонажа полностью вернулась из небытия, но ещё остаётся основа, базовая мотивация, ведущая персонажа по его пути.
5: Персонаж тот, кем был когда-то. Очень давно.

Рассудок.

Мера того, насколько далеко зашёл персонаж от психической стабильности. Насколько предал его собственный разум.
Рассудок может уменьшаться от множества вещей, здесь всё достаточно индивидуально. Кого-то может подвести к черте безумия окровавленный труп, кого-то – долгое одиночество.
Однако есть вещи, которые вредят рассудку почти всегда: изменение мышления персонажа из-за возвращения прежней личности и ужасы Дома.
Каждая вещь, которая может пошатнуть рассудок, обладает определённой Опасностью для персонажа и вызывает конфликт, разворачивающийся по обычным правилам.
При этом важно помнить, что, если персонаж выдержал проверку Рассудка, больше его подобная картина не ужаснёт, если только не появятся новые факторы, усиливающие воздействие.
Иными словами, впервые увидев ожившую тень, персонаж может немного свихнуться. Однако если он всё же удержал себя в руках, прогнал подступающее безумие, то второй раз тень может его напугать, но вот пошатнуть рассудок – уже нет… Если только он не встретит её в темноте и одиночестве…

При первом понижении Рассудка персонаж получает психоз, связанный с его личностью и сопутствующими обстоятельствами.
При дальнейшем понижении Рассудка психоз прогрессирует, кусочек за кусочком поглощая разум персонажа, туманя его восприятие…

Примеры психозов: маниакально-депрессивный психоз, паранойя, шизофрения, галлюцинации, аутизм.

Значения Рассудка:

0: Персонаж совершенно безумен, фактически, это уже не человек. И скоро он присоединиться к чудовищам Четвёртого корпуса.
1: Персонаж пребывает в плену своего собственного безумного мира, во власти сумасшествия. Если он что-то и может делать осознанно, то цели этих действий далеки от разумных.
2: Психоз проявляется почти постоянно, лишь иногда выпуская персонажа. Восприятие сильно искажено. Персонаж начинает верить в свой собственный бред, например, что шапочка из фольги спасает от зондирующих лучей.
3: Психоз появляется чаще, восприятие персонажа изменяется согласно ему. Скажем, параноик будет видеть в каждом жесте угрозу.
4: Появляется психоз, но пока что он проявляет себя слабо и его можно, при желании, преодолеть.
5: Персонаж психически стабилен, хотя, может, у него и есть странности. Но они уж точно не мешают ему жить нормально.

Опциональное правило №1: Постепенное изменение личности персонажа, особенно спровоцированное системой, может быть серьёзным испытанием даже для опытных игроков. Если вы не уверены, справятся ли ваши игроки с этой задачей, либо желаете обойти вниманием этот момент, сконцентрировавшись на иных аспектах игры, пользуйтесь следующими правилами.

1. У персонажа нет характеристик Личность и Другая Личность. Только базовые Талант и Область, Память и Рассудок.
2. Рост Памяти вызывает проверку Рассудка.
3. Значения базовых Таланта и Области - пять и три соответственно - не меняются в течение игры.
4. Значения новых Таланта и Области зависят от значения Памяти. Они вычисляются по обычной формуле: полное значение Памяти для Таланта и половина с округлением вверх для Области.

Объяснение этому простое. Персонаж постепенно восстанавливает память о прошлой жизни, и вспоминает давно забытые навыки.

Конфликт

Механика Комнат и Коридоров использует концепцию конфликта.
В рамках игры конфликтом называется любая ситуация, в которой персонаж подвергается риску любой природы.
Это может быть бой, в котором персонажа могут ранить или даже убить, оказание медицинской помощи, где в случае неудачи пациент может умереть, попытка прокрасться мимо врагов, которые могут заметить персонажей и поднять тревогу, уговор неигрового персонажа, который, если герой окажется слишком назойливым, вполне может на него обозлиться и тому подобное.
Если персонаж чем-то рискует, что-то ставит на карту, значит, он участвует в конфликте. Если в случае неудачи ситуация просто останется неизменной (персонаж ничего не потеряет и ничего не обретёт), значит, и конфликта нет.
Конфликт не имеет определённой продолжительности по времени. Вы можете сами устанавливать любые рамки.

Пример: персонаж попадает в засаду и вступает в бой с многочисленными противниками. Он решает прорваться к двери и убежать в ближайший коридор, враги бросаются за ним в погоню. Вы можете решить, что вся эта сцена – один конфликт и разыграть его по нижеследующим правилам. Либо вы можете решить, что конфликта два: бой и погоня. В последнем случае до погони дело может и не дойти.

Важно отметить, что конфликт должен быть чем-то значительным для сюжета, чем-то важным для персонажей. Кубики идут в ход, только когда они действительно нужны, когда от броска зависит дальнейшее развитие сюжета. Не следует злоупотреблять ими.

Конфликт делится на три части. Завязка, развитие, развязка.

Завязка

В начале конфликта участники игры делают «ставки». Игроки говорят, что произойдёт в случае их успеха, Коридорный говорит, чего им будет стоить неудача. Торги могут продолжаться до тех пор, пока все не придут к соглашению. Последнее слово в торгах остаётся за Коридорным. Именно он определяет, возможен ли вообще тот или иной исход конфликта.

Пример: идёт бой. Один персонаж противостоит нескольким противникам. Игрок заявляет, что в случае успеха он убивает их всех. Коридорный отвечает, что это невозможно. Хоть один, да уйдёт. Тогда игрок снижает ставку – теперь он хочет просто прорваться к двери и убежать. Коридорный говорит, что в случае неудачи его ранят и возьмут в плен. Игрок соглашается и бросает кубики.

Помощь

Игроки могут заявить, что их персонажи действуют на одной стороне и помогают друг другу. В этом случае игроки должны сформулировать общую ставку. Ответная ставка Коридорного так же, вероятно, затронет всех персонажей (хотя и не обязательно). Ниже будет описано, как именно решать подобные ситуации.

Раздор

Если игроки делают взаимоисключающие ставки, значит, конфликт идёт ещё и между ними. Ниже будет описано, как решать подобные ситуации.

Разногласие

Если ставки игорок не взаимоисключающи, но различны, общий конфликт распадается на несколько, протекающих одновременно. Ниже будет описано, как решать подобные ситуации.

Далее игроки говорят, как именно будут действовать их персонажи в предстоящей сцене, и конфликт переходит в стадию развития.

Развитие

Теперь, собственно, о том, как бросать кубики.
В системе используется оппозитный бросок. Игроки бросают несколько кубиков, Коридорный бросает несколько кубиков.
Затем считается количество выпавших успехов. Успех приносит кубик, на котором выпало число от одного до трёх включительно. Кто набрал больше успехов, тот и победил.

Опциональное правило №2: вместо кубиков вполне можно использовать монетки. Найти их в нужном количестве, как правило, проще, чем кубики.

Теперь о том, какие именно кубики следует кидать и в каком количестве.
Кубики игрока

Безымянные кубики

Любой человек может попытаться сделать что-либо, даже не имея подходящих навыков.
Найти нужный дневник в Библиотеке, найти дорогу к владениям чужой Семьи, в конце концов, просто взять нож и заставить Элизабет заткнуться…
Вещи, которые может сделать каждый. Необязательно, что всё получится, но шанс есть.
В случае, когда персонаж собирается сделать что-либо, и у него нет подходящего к случаю Таланта или Области, бросаются Безымянные кубики.

Таланты и Области

Если персонаж обладает Талантом или Областью, которые можно использовать в данном конфликте, он бросает два Безымянных кубика, плюс количество кубиков, равное текущему значению Таланта или Области.
Это правило работает только для общих Талантов и Областей. Если используются специальные, то Безымянные кубики не бросаются. Да, я знаю, что бросать меньше кубиков – это печально. Зато вы можете делать то, что в принципе не могут делать другие персонажи.

Таланты и Области Другой Личности

Персонаж может свободно использовать Талант и Область Другой Личности по обычным правилам.
Использовать одновременно Талант или Область и Талант или Область Другой Личности нельзя.

Опциональное правило №3: если хотите добавить больше риска в игру, можно поступить следующим образом. Каждый раз, когда персонаж прибегает к способностям Другой Личности, есть шанс, что прошлое получит над ним больше власти.
Каждый раз, когда в конфликте используется Талант или Область Другой Личности, бросьте количество кубиков, равное текущему значению Личности персонажа. Сравните количество успехов на броске Таланта или Области Другой Личности с количеством успехов на броске Личности. Если первых больше, Другая Личность увеличивается на один, Личность на один понижается.

Кубики Коридорного

Коридорный использует кубики Опасности. Чем больше кубиков он бросает, тем большему риску подвергает персонажей.
Почти каждому чудовищу Четвёртого корпуса соответствует некоторое значение Опасности, используемое при любых бросках. Есть некоторые исключение, но они будут обговорены отдельно.
Прочие жильцы Дома тоже обладают Опасностью в зависимости от собственной силы и сюжетной значимости. Хотя вы можете расписать неигровых персонажей по обычным правилам (определить значения Личности, Другой Личности, назначить Талант и Область и прочее), обычно это просто не нужно.

Для определения значения Опасности пользуйтесь следующими указаниями:
1-2 кубика Опасности – статисты, предназначенные на убой.
3-4 – персонажи средней значимости, конфликты с которыми могут быть рискованными.
4-6 – крайне опасные личности, конфликт с которыми легко может закончиться большими проблемами.
7+ - этим парням есть, что противопоставить Талантам персонажей.

Если персонажам в конфликте противостоят несколько противников, их показатели Опасности складываются.

Важно помнить, что Опасность может зависеть от ситуации и действий персонажей.
Несколько врагов в узком коридоре будут мешать друг другу, и их опасность для персонажей будет гораздо меньше, чем если бы они их окружили.
А если персонажи хотят не убить врагов, а спастись бегством, то риск будет несколько меньше.

Помощь

Если несколько персонажей выступают в одном конфликте на одной стороне, помогая друг другу, выбирается главный персонаж конфликта. Обычно это тот, кто может оказать максимум влияния на ситуацию. Остальные прибавляют к его броску свои Безымянные кубики. Успехи складываются.

Разногласие

Если в конфликте на одной стороне сражаются несколько персонажей, но они не помогают друг другу, действуя самостоятельно (хотя их ставки не исключают друг друга), Коридорный может разделить Опасность между персонажами в зависимости от ситуации. Опасность не обязательно именно делить. Если Коридорный решает, что Опасность этой сцены равна шести, а персонажи действуют самостоятельно, он может решить, что один игрок делает бросок против пяти кубиков Опасности, другой – против трёх, третий – против четырёх и так далее. Главное, чтобы это выглядело логично внутри игры.

Развязка

Кубики брошены, победитель определён. На этом этапе Коридорный рассказывает игрокам, что же всё же произошло во время конфликта, кто чего достиг, и как всё это выглядело.
Надо отметить, что развязка зависит от разницы между количеством успехов победившей стороны и проигравшей.
5+ успехов разницы – феноменальный успех или провал. Всё прошло гораздо лучше или хуже, чем можно было ожидать. Ставки окупаются в двойном размере, так сказать.
3-4 – обычный успех или провал.
1-2 – Если это успех, то персонаж буквально вырвал победу из пасти поражения. Вероятно, это ему чего-то стоило или он не достиг всех своих целей. Если это провал, то он не так уж страшен. Персонажу не хватило совсем немного до победы… Но всё же он проиграл.
0 – Ничья есть ничья. Ситуация не меняется. Определённые события, конечно, произошли, но на расстановку сил они не повлияли. Однако, если игроки и Коридорный согласны, то ничья может означать, что окупаются все ставки – и игроков, и Коридорного. Таким образом, перестрелка, в которой ставка – жизнь всех, может обратиться кровавой баней, в которой погибнут все.

Раздор

Если ставки игроков взаимоисключающи, исполняется ставка того, кто набрал больше всего успехов. Если победил Коридорный, исполняются его ставки. Если победил игрок, его ставка исполняется, а успехи остальных сравниваются с успехами Коридорного. Если игроки, не победившие в конфликте, набрали больше успехов, чем Коридорный, их ставки не исполняются, как и ставки Коридорного. Если меньше – ставки Коридорного для этих игроков исполняются. Величина успеха оценивается по обычным правилам.

Опциональное правило №4: рассказывать может не Коридорный, а участник игры, набравший больше всего успехов на броске. Конечно, он обязан придерживаться вышеприведённых правил и учитывать заявленные линии поведения персонажей.

Дополнительные правила

Действия без конфликта

Если персонаж не подвергает себя риску, то есть, если конфликта как такового нет, но бросить кубики по какой-либо причине хочется, поступайте следующим образом.
Игрок делает обычный бросок против сложности, установленной Коридорным. Сложность – это количество успехов, которое необходимо набрать, чтобы повернуть ситуацию в свою пользу.
Ставок не делается, точнее, ставка одна: если игрок преуспеет в броске, значит, всё получилось. Если нет – значит, нет.
Сложность может изменяться от одного до семи для общих задач, либо от одного до пяти для задач, принадлежащих к специальным областям.

1 сложность – тривиальная задача. В 75% случаев с ней справится любой человек.
7 (5) сложность – что-то практически невозможное. Чтобы хотя бы попытаться сделать что-то подобное, нужно обладать прирождённым талантом в таких делах, да и то вероятность успеха ничтожна.

Огнестрельное оружие

Огнестрельное оружие в Доме очень редкое, а потому оно весьма эффективно. В бою, если только нет каких-то помех (то есть, к примеру, если враг не стоит слишком близко), использование огнестрельного оружия прибавляет к броску два автоматических успеха. Главное – это найти патроны…
Оружие так же придаёт вес в спорах. Стрелков уважают в Доме. Во всех социальных конфликтах, когда персонаж так или иначе подчёркивает своё владение оружием (просто машет пушкой перед носом собеседника или невзначай откидывает плащ, показывая кобуру, или ещё что-то в этом роде), к его броску прибавляется один автоматический успех.

Чудовища Четвёртого корпуса

В данном разделе приведено системное описание чудовищ Четвёртого корпуса.
Все они описаны по единому шаблону.
Имя чудовища: Важно помнить, что жильцам Дома не известны эти имена. Они приведены лишь для удобства коридорного.
Опасность: Средняя сила чудовища. По решению коридорного, в определённых ситуациях Опасность может уменьшаться или возрастать. Например, убежать от Калибана проще, чем убить его.
Особенности: Особые свойства чудовища, например, атака против Разума жертвы.
Способ убийства: Некоторых чудовищ невозможно убить обычным оружием. Если в графе стоит прочерк, значит, чудовище умирает точно так же, как любой человек.

Имя: Буги
Опасность: 4
Особенности: Если Буги удалось затащить персонажа в своё логово и поведать историю, это вызовет конфликт против Рассудка персонажа. Опасность в этом случае будет равна трём.
Способ убийства: Если персонажам удастся вытащить Буги из его логова, то его можно будет убить как любое живое существо. Буги также можно прогнать ярким светом. Ненадолго.

Имя: Двойник
Опасность: -
Особенности: Способности Двойника равны способностям персонажа. Точнее, того, кем он был в прошлой жизни. Считайте, что в игромеханическом смысле Двойник – это персонаж со значением Другой Личности пять и соответствующими Талантом и Областью.

Если вы используете опциональное правило №1, то Двойник просто обладает Талантом Памяти на уровне пять и Областью Памяти на уровне три.

Если персонаж съедает глаза Двойника, его Личность падает до нуля, а его Другая Личность возрастает до пяти.

Если вы используете опциональное правило №1, то персонаж просто восстанавливает свою Память.
Способ убийства: -

Имя: Калибан
Опасность: 7
Особенности: Если персонаж, связанный с Калибаном выслушает все его причитания и проведёт с ним ночь, то его Память возрастёт на один пункт.
Способ убийства: -

Имя: Курильщик
Опасность: -
Особенности: Если персонаж вдохнёт дым Курильщика, его Память возрастёт на один пункт.
Способ убийства: Убить невозможно.

Имя: Слепец
Опасность: 2
Особенности: Слепец не представляет особой опасности днём. Но ночью его слова приобретают особую силу. Если персонаж слушает его, это вызывает конфликт против Рассудка персонажа. Опасность в этом случае равна пяти.
Способ убийства: -

Имя: Тень
Опасность: -
Особенности: Тень не атакует и сама по себе безвредна. Но если персонаж останется в кромешной темноте, Тень спровоцирует конфликт Личности и Другой Личности. Конфликт разворачивается по обычным правилам. Бросьте количество кубиков, равное значению Личности, затем – Другой Личности. Сравните количество успехов. Если победила Другая Личность, то самые тёмные желания персонажа прямиком из его прошлой жизни берут над ним верх. Временно им управляет Коридорный.

Если вы используете опциональное правило №1, вместо значения Другой Личности просто бросайте пять кубиков.
Способ убийства: Свет прогоняет Тени, но стоит темноте сомкнуться, как они приходят снова.

Имя: Отражение
Опасность: -
Особенности: Отражения живут сегодняшним днём. Им плевать на то, что было с персонажем в прошлой жизни. Поэтому они обладают теми способностями, которые персонаж выучил в Доме.
Считайте, что в игромеханическом смысле Отражение – это персонаж со значением Личности пять и соответствующими Талантом и Областью.
Способ убийства: -

Пример персонажа

Генри Маккерфи

Краткая биография.

Генри – лишний человек из Семьи Маккерфи. Он не представляет собой ничего особенного. Он оказался недостаточно хорош, чтобы стать учёным-домоседом, так что в двенадцать лет отправился в вечное странствие по Дому. Он не жалеет об этом. Ему открылось множество тайн, о которых он мог бы только слышать, оставшись близ теплицы. Тайны других Семей, на которые он время от времени работает в качестве разведчика. Тайны Второго Корпуса, в который он часто забредает.
Одна из этих тайн пошатнула его веру в себя. Он забрёл в обычную на вид комнату и исчез. На несколько секунд он стал кем-то другим, кем-то, кем ему не хотелось бы быть. Он стал «Джереми».
Это испугало Генри, но когда Генри чего-то боится, он старается полностью разобраться в ситуации. Так что с тех пор он бродит по Дому не бесцельно, он знает, чего хочет – понять, что происходит вокруг, понять, что он видел, кем он был, и как ему быть дальше?

Личность: 4

Генри умеет ладить с людьми. Он тот, кого называют душой компании. Всегда найдёт нужные слова, практически никогда не говорит чего-то неуместного. При разговоре с разными людьми меняется даже тембр и интонации голоса. Приятный человек, который умеет не только говорить, но и слушать.

Генри любопытен. Он искренне хочет знать, что творится вокруг. Он любит слушать чужие истории – неважно, насколько они банальны или смешны. Но больше всего он хочет узнать о Доме, его жителях и о том, кем является он сам. Генри жаждет знаний, хотя далеко не на всё готов пойти ради них. Он, в целом, хороший человек и старается, по возможности, избегать конфликтов.

Генри страдает клаустрофобией. Довольно необычно для жильца, но это так. Он чувствует себя уверенно только в просторных залах. Стоит ему зайти в узкий коридор или маленькую комнатушку, как ему начинает казаться, что стены сжимаются вокруг него. Он, однако, может подавлять свой страх, если очень постарается, но всё равно чувствуется его нервозность.

Но что важнее всего в Генри, так это желание найти выход. Он верит: Дом – это клетка, скроенная специально под него. Более того, вся его жизнь – тюрьма. Да, он сумел более-менее неплохо устроиться, но всё это не его. Он не находит себе места, хотя успешно скрывает это, возможно, даже от самого себя. Он верит: выход есть. Если только удастся вырваться из Дома, его ждёт другая жизнь. Обещанная в книгах и фильмах. Свобода. Это его мечта, и ради её исполнения он готов пойти на всё. Всё остальное – лишь маска.
Это его черта проявляется не только в маниакальных поисках выхода, но и в обыденной жизни. Он не терпит принуждения в любой форме.

История: 1

1. (Сцена, которую Генри Видел) Прихожая. Джереми вернулся домой. На работе был тяжёлый день, так что он не сразу заметил, что нечто изменилось. Что-то было неправильно. Запах. Да, наверное это незнакомый запах. Он никак не мог разобрать, чем же пахнет, и это его тревожило. Дома никогда так не пахло. Жена встретила его улыбкой, в которой чувствовалась фальшь. Джереми попытался поцеловать её, но она отстранилась. «Как прошёл день?» - равнодушно спросила она. Джереми не ответил. Незнакомый мускусный запах исходил от неё.
2. Кухня. Он должен был понять раньше. Как только им удавалось так долго обманывать его? Целый год… Она сама призналась в этом. Просто однажды за обедом как бы невзначай сказала, что любит другого и скоро уйдёт к нему. Бумаги на развод уже поданы. Она надеется, что Джереми не будет закатывать сцен, и они разойдутся спокойно. Очки треснули в его руках. Он швырнул их на стол, поднялся и вышел из дома.
3. Бар. «На твоём месте я бы убил обоих, приятель, - Собутыльник налил Джереми ещё виски, - Взял бы и застрелил. Сначала его, потом – её». Он говорил совершенно спокойно, только неприятно скалился. «Застрелил бы, - задумчиво повторил Джереми. В тумане алкогольных паров идея показалась заманчивой. Да, это доставило бы ему удовольствие, - Может и верно… Только вот пистолет… Лицо… лицензия?». «Есть один способ, - ухмыльнулся собутыльник, протягивая Джереми помятую бумажку, - Приходи по этому адресу завтра в девять, если не трус».
4. Коридор заброшенного здания. «Почему в таком месте?» – вместе с алкоголем испарилась и храбрость. Джереми зябко ёжился, бредя по пыльному коридору недостроенного офиса. Его слепил свет мощного фонаря торговца. Лицо торговца оставалось в тени. «Просто убегать, - объяснил он, - Если бы ты оказался копом. Деньги принёс? Покажи». Джереми достал конверт и протянул торговцу. Тот осторожно вскрыл конверт и пересчитал банкноты. «Всё сходится. Бери, как договаривались. Глок, к нему запасная обойма. Всё честно». Джереми осторожно взял пистолет. Ему понравилась тяжесть оружия. В ней была сила, в ней была власть.
5. Спальня. Он спокойно вошёл в комнату, напевая «I’m singing in the rain». Он был дома, в конце концов. Здесь всё принадлежало ему. И все. Они попытались вскочить с кровати. Раздались крики удивления и – это понравилось Джереми – страха. Он достал пистолет и выстрелил. Любовник упал, зажимая рану в животе. Джереми с любопытством смотрел на него. Так просто… Она кричала, она пыталась убежать. Раздался второй выстрел. «Ты никуда от меня не уйдёшь. Никогда, никогда», - Джереми сжал в объятиях свою жену, свою куклу. Теперь они всегда будут вместе… Только почему он не чувствует радости? Удовлетворения? Только страх… И вину… Он всмотрелся в застывшее мёртвое лицо – что это? улыбка? - отшатнулся, с нарастающим ужасом глядя на свои окровавленные руки. И закричал. Она ушла навсегда. Ушла от него.

Другая Личность: 1

Джереми – собственник. Это его главный мотив. Чем больше его состояние, чем большим он обладает – тем он счастливее. Это относится не только к вещам, но и к людям. Ему нравится чувствовать свою власть, ему нравится чувствовать чужую зависимость от него. Это то, что даёт ему смысл жизни.

Джереми – неврастеник. Он постоянно волнуется по пустякам, любой резкий звук пугает его. Он постоянно ищет себе занятие, безделье заставляет его чувствовать себя неприкаянным и лишним человеком.

Джереми старается нравиться людям. Он любит внимание, он любит, когда к нему прислушиваются. Он любит, когда его просят о помощи. Он вполне способен на подлость, особенно если верит, что это принесёт ему власть над другими людьми или поможет избежать опасности.

Джереми очень нервный человек. С незнакомыми людьми он ведёт себя скованно. Он часто теряется в непривычной ситуации, не зная, как поступить. Но в привычной обстановке он действует уверенно, с показной небрежностью.

У Джереми есть привычка постоянно разминать пальцы, он обладает неровным быстрым почерком.

Рассудок: 5

Талант: сбор информации.
***Область*:** поиск.

***Другой Талант*:** внимательность.
***Другая Область*:** работа с цифрами.